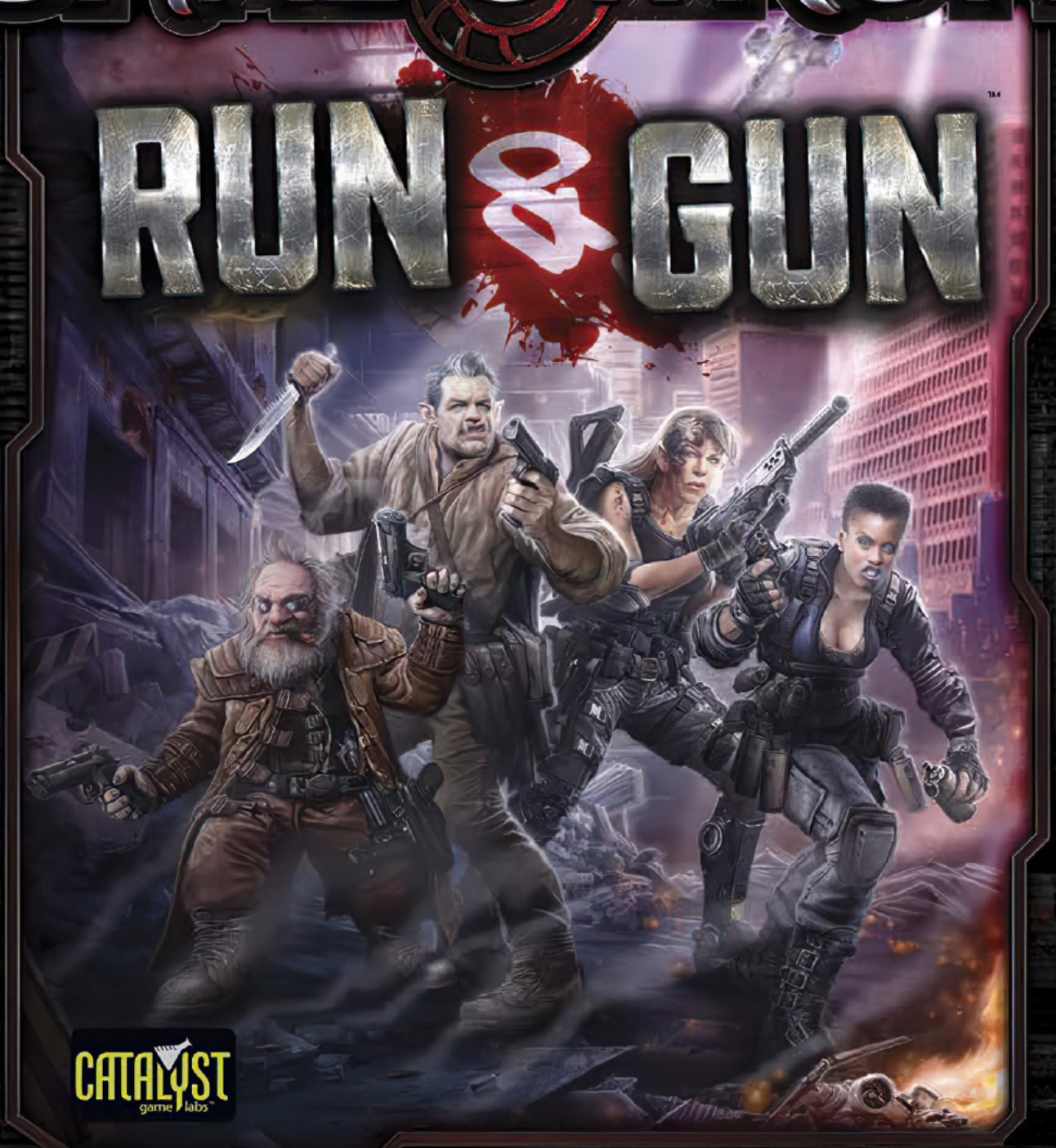
SHADOWRUN

RUN & GUN



CATALYST game labs

ОСНОВНАЯ КНИГА БОЯ

v 1.0

НИЧТО НЕ ДАЁТСЯ ДАРОМ

Оружие и боеприпасы требуют ньюйен. Овладение боевыми искусствами требует времени. А чтобы научиться пользоваться взрывчаткой, не взрывая себя, нужно терпение и твёрдая рука. Но без оружия и знаний не выжить. У тебя есть шанс стать более смертоносным, быстрым, более опасным, чем следующий парень — и более опасным, чем вчерашний ты. Да, эза это придётся заплатить, но таков Шестой Мир. Да и когда было иначе?

Run&Gun является основной книгой боя и содержит больше оружия, больше брони, больше модификаций и больше игровых опций, таких как боевые искусства и командная тактика. Взрывчатка, снаряжение для выживания, специальная техника — всё это здесь!

Также в эту книгу включено дополнение Gun H(e)aven 3.

SHADOWRUN

Выпущено под лицензией

CATALYST

topps

© 2014 The Topps Company, Inc. All rights reserved. Run & Gun, Shadowrun, and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC. Printed in the USA.

Обновления, другие книги, набор новобранцев, приём восхвалений и сбор багов:

https://vk.com/SR5_rus

Переводчики:
Глава 1 и второй рассказ: Губкин Михаил
Главы 2-7 Слав Вольный
Редактура и вёрстка: Губкин Михаил

RUN & GUN
CATALYST
game labs

СОДЕРЖАНИЕ

Пешка 4

Бейся за жизнь 8

Незнание убивает 9

Мысли Сэнсея относительно боя 10
Об оружии 11
О броне и защите 12
О тактике и командной работе 13
О мордобитии и ломании колен 13
О вещах, делающих “бабах” 14
О везучих ублюдках 14
Последняя мысль 14

Арсенал 16

Новые оружейные апгрейды/черты 16

Клинки 16
Дубинки 18
Экзотическое рукопашное оружие 18
Импровизированное рукопашное оружие 20
Дальнобойное оружие 21
Наконечники 22
Метательное оружие 23
Экзотическое стрелковое оружие 25
Тазеры 28
Скрытые пистолеты 29
Лёгкие пистолеты 30
Тяжёлые пистолеты 32
Автоматические пистолеты 36
Пистолеты-пулемёты 40
Штурмовые винтовки 42
Спортивные винтовки 51
Снайперские винтовки 61
Дробовики 63
Пулемёты 71
Орудия и пусковые установки 75
Лазерное оружие 80
Огнемёты 82
Аксессуары оружия 84
Боеприпасы 89

Броня и защита 90

Почему мы это носим 91
Новомодная брендовая бронеодежда 91
Специализированная броня 99
Защита от окружающей среды 109
Универсальные 109
Жара 110
Холод 111
Великая синяя тайна 113
Космос, Луна или Марс 115
Загрязнённая среда 117

Кастомизиции и опции 118

Новые правила для снаряжения 119

Тактика и инструменты 122

Тактики Шестого Мира 123

Что было до этого 123
“Гикни мага первым” 123
Война переходит на цифру 124

Реалии тактической командной работы 125

Создание команды 125
Тактика малых групп: Основы 129
Строго по инструкции 132

Применение изученного 134

Боевое взаимодействие 134
Боевые маневры 135

Инструменты ремесла 138

Выстрелы и не только 144

Причиняя боль 145

Летальность боёв 145

Больше Точечных атак 148

Руки, ноги, хвост 151
Кто тут свистит? 155
Больше действий! 158
Прерывающие действия 163

Боевая Грань 166
Новые качества 166

Положительные качества 166
Отрицательные качества 167

Боевые искусства 168

Стили боевых искусств 168
Техники боевых искусств 178

Починить весь сломанный дрек 185

Остаться в живых 186

Вступление 187
Опасности мира 187

Жара 187
Убийственный мороз 190

Загрязнение 193
Радиация 194
Под морями 198
Над облаками 203

Качества 211

Отрицательные качества 211
Положительные качества 211

Большой бах 212

Расширенная взрывотехника 213

Самоделки против промышленных 219
Взрывы и счётчик фона 220
Время размещения заряда 220

Правила сноса зданий 222
Правила подрыва транспортных средств 228

Урон от автомобильных бомб 228
Автомобильные бомбы как инструмент убийцы 229
Отключение транспортных средств 230
Изменение почерка 232
Использование взрывчатки с дронами 232

Правила для пробивания бреши/разрезания 234

Пробивные заряды 234
Разрезающие заряды 235

Изготовление взрывчатки 236
Взрывчатка 236

Детонаторы 238
Аксессуары для взрывотехника 240

Качества снаряжения 241

Агрессивное извлечение 242
Таблицы 246
Лист опциональных правил 262

SPECIAL DEDICATION

In memory of Steven A. Tinner (GM to the Stars), who certainly would have been able to use the gear and tactics in this book to make life for his players even harder.

RUN & GUN CREDITS

Writing: Raymond Croteau, Jason M. Hardy, John Helfers, Robyn "Rat" King, Adam Large, Scott Schletz, R.J. Thomas, Michael Wich, Thomas Willoughby

Additional Contributions: David Ellenberger, Steven "Bull" Ratkovich

Editing: Kevin Killiany, Philip A. Lee, Andrea Rebholz

Art Direction: Brent Evans

Cover Art: Victor Manuel Leza Moreno

Cover Layout: Matt Heerdt

Iconography: Nigel Sade

Interior Art: Nate Abell, Marius Andrei, Piotr Arendzikowski, Gordon Bennetto, Echo Chernik, Victor Perez Corbella, Phil Hilliker, David Hovey, Ian King, Ben McSweeney, Victor Manuel Leza Moreno, Mark Poole, Rob Ruffolo, Andreas "AAS" Schroth

Interior Layout: Matt "Wrath" Heerdt

Shadowrun Line Developer: Jason M. Hardy

Playtesting: Dylan Avery, Aaron Brosman, Stephen Brown, Kurt Fryzek, Jeff McLane, William Murray, Anthony Presbitero, John Rogers, Scott Schletz, Charles "Nick" Zaffery

Proofreading: Raymond Croteau, Lars Wagner Hansen, Mason Hart, Adam Large, Scott Schletz, R.J. Thomas

© 2014 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Shadowrun, Matrix, and Run & Gun are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

First Printing by Catalyst Game Labs, an imprint of
InMediaRes Productions, LLC
PMB 202 • 303 -91st Ave. NE, E-502
Lake Stevens, WA 98258

Find us online:
info@shadowruntabletop.com
(*Shadowrun* questions)
http://www.shadowruntabletop.com
(Catalyst *Shadowrun* website)
http://www.shadowrun.com
(official *Shadowrun Universe* website)
http://www.catalystgamelabs.com
(Catalyst website)
http://shop.catalystgamelabs.com
(Catalyst/Shadowrun orders)

ПЕШКА

Ещё разок.

Только и всего делов, только ещё разок.

Не сейчас.

Ла Гата[1], ага, если бы она ещё заслуживала это имя, присела за укрытием и стала ждать. Её зубы сжались, когда ещё одна дрожь прошла через её руку, поднимаясь вверх, пока не достигла мяса соединяющегося с плечом, и заставило её вздрогнуть левой частью тела. Взявшись пальцами за потрёпанный Ингрэм, она заставила себя не думать о том, что гнездилось, ожидая, в кармане внутри её бронированного жилета.

Не сейчас.

Весь бег был подставой. Должен быть ей. Он ругала себя за то, что не поняла этого – однако, она была не в том положении, чтобы выбирать не так ли?

Гру был мёртв, всё это дорогое оборудование было такой же декорацией, как пассивно-агрессивный голо-арт на стене, рядом с дверью, через которую они вошли. Дрейк тоже был мертв, «магов гикайте первыми» – живая и применяемая философия среди парней из корпсека, возможно потому, что он пугал их до усрачки, метая молнии туда-сюда как какой-то сияющий придурок.

Это были те с кем ей приходилось сейчас работать. *О, как могучие пали*. Было время, она бегала с лучшими. Эти дни прошли, но они были. И вот она здесь, сражается за свою жизнь вместе с уменьшающейся коллекцией отбросов и социальных мутантов, осознавая, что кроме как чудом, никто из них не выберется отсюда живым.

1 Кошка на испанском.

✖

Из своего командного центра, глава охраны Томас Барбур смотрел на мониторах как его команда уделала двух вторженцев. Он переключился между изображениями усилием мысли, его презрение росло, как он увидел их плохо подогнанную, старую броню, их жалкое отсутствие организованности, то как половина из них разбежалась после того, как команда Миллера вывела из строя их декера и мага. Они были уличным мусором. Какого чёрта они здесь забыли?

Ему даже не нужна была анонимная подсказка которую передали по звонку час назад — по звонку который он отследил до даунтауна Сиэтла, прежде чем потерял след. Кому нужны подсказки, когда вторженцы просто оповестили о своем явлении ДР фанфарами и гребаной аэрорекламой?

Любители. Не делают нынче таких бегунов, не так как раньше. Больше не делают. Не так как раньше.

Однако — никогда ничего не предполагай. Подобное мышление сведёт тебя в могилу. То, что он слез с крючка, ещё не значит, что он потерял свои инстинкты со времён теней. Он всё ещё скучал по тем денькам. Непредсказуемость подстёгивала его работающий разум. *Почти как наркотик.*

Он чуть вздрогнул этой мысли: сейчас не время дрочить старые воспоминания, тем более эти. Он взглянул на голокартинку над мониторами. Красивая молодая женщина и маленький мальчик в её руках

РОБИН «КРЫСА» КИНГ

улыбались ему. Он улыбнулся им в ответ, напомнив себе, что Целеста просила его прикупить подгузников, когда он будет уходить со смены. Он отправил напоминалку на свой личный комлинк и стал ждать доклада Миллера.

✖

Это должен был быть простой бег. Гата лучше других знала — не бывает «простых бегов», когда деньги и обещания просто сыпятся с неба, но он выглядел как быстрая работа типа вошел-вышел. Ввались, хапни прототип из лабы, свали. 15 минут, потолок, от входа до выхода. 15 минут, даже нянчась с неудачниками с которыми она в команде. 15 минут и всё бы изменилось. Долги покрыты, жизнь с чистого листа. Она бы себя очистила, и снова была бы на коне, где и должна была быть.

Кто-то предупредил охрану.

Она должна была понять, что Гру недостаточно хорош чтобы провести их внутрь тихо. Дварф с сальными волосами озарил остальную команду ухмылкой табачного цвета, чётко перед тем как очередь из винтовки охранника снесла верхнюю часть его головы.

После этого, все их тщательные планы (*ага, если бы эти удолбки хотя бы притворялись, что следуют приказам*) пошли по пизде. Милли и Рип разбежались; единственный кто продолжал заниматься делом был Шарк. Это его голос она сейчас слышала через внутренний комлинк: «Ты командуешь парадом, дорогуша. Каков план?». Орк прятался напротив неё за другой консолью, плотоядно ухмыляясь ей желтыми клыками, со своим маленьким беспокойным облачком БО практически незаметным вокруг него. Она подавила желание зарубить его мечом. Единственное что останавливало её, то что сабля была подарком от бывшего однополчанина, со своей историей, и ей не хотелось её изгваздать. *Мы никогда не проверяли за ним, когда мы…*

Прекрати витать в облаках, цыпа. Ты теперь одна из них. Времена изменились. Всё трещит по швам.

Люди трещат по швам.

«Милли! Рип! Где вы, черт вас дери? Сейчас же валите сюда».

«Не кипишуй» ответил молодой мужской голос.

Была ли она когда-нибудь такой молодой?

✖

Барбур следил за мониторами, его пальцы плясали по клавиатуре, а его люди разбирались с остатками вторжения. ДР теги над их головами были единственным способом по которому он мог их опознать: все люди, все упакованы в одинаковую матовую серую броню и в шлемах со стилизованным зелёным лого, у каждого идентичные ФН ХАРы. Материнская компания была щедрой к своей важной маленькой дочерней лаборатории: им только что пришла отгрузка на прошлой неделе для того чтобы заменить их практически не пользованные АК-97. Местечко обычно было тихим, но главный офис удостоверился, чтобы у них было чем решать проблемы.

Они достигли конца коридора. «Осторожно» сказал им Барбур «Они в дверном проеме. Не могу сказать есть ли у них противогазы — используйте газовую гранату, затем заходите».

Миллер ответил подтверждением. Один из охранников потянулся к своему поясу и кинул маленький круглый объект в коридор, где тот ударился и прокатился, остановившись у дверного проёма где прятались бегущие. Незамедлительно он стал источать облака плотного дыма, наполнившего проход. Охранники, со встроенными в шлемы респираторами, двинулись вперёд.

✖

«Пошёл!» Гата натянула маску, и высунулась из своего укрытия достаточно далеко, чтобы послать автоматическую очередь в окутанные дымом фигуры охранников. Один из них закричал и упал, как только дым стал рассеиваться, стали видны красные дыры проходящие через серость нагрудника. Другой упал, под натиском беспорядочной стрельбы ПП Шарка. Орк вскрикнул сквозь свою маску глядя на то как пошатнулся охранник, после того как одна из пуль вырвала кусок из его ноги, и скрылся за углом.

Гата не тратила время зря. Она выпрыгнула, её техно и нарко-улучшенные рефлексы за мгновение перенесли её через комнату. Она всё ещё потела, рука посылала прерывистые пульсирующие удары в плечо. Она должна была её проверить недели тому назад. Она собиралась. Также как она собиралась починить этот надоедливый глюк в левом киберглазе.

Она учуяла, что Шарк приближается у неё за спиной, до того как услышала дыхание из его рта, и направила его вперёд. В отдалении она могла слышать ещё стрельбу — другие столкнулись с остальными охранниками. К несчастью они выбрали не тот путь. Прототип был в лабе впереди.

Её взгляд помутнел, затем очистился. Жар двинулся вниз по шее, присоединившись к холоду в руке. Змеи снова терзали её.

Ещё разок.

Чёрт, не сейчас.

✖

Ву был мертв. Барбур с бурлящей яростью схватился за края консоли. Он лично тренировал Ву — отличный паренёк, только женился в прошлом году. И эти бесполезные удолбки гикнули его. Они заплатят за это. «Миллер» спросил он по линку. «Ты в порядке?»

«Д-да, сэр» ответил трясущийся голос. «Ногу задело, но я в норме.»

Ещё один, за кого эти неудачники ответят. «Окей, отступайте. Я отправляю к вам Ковальски и Ларго».

«Я думаю некоторые из них направляются к лаборатории, сэр. Не уверен куда идут остальные»

«Понял тебя Миллер. Береги себя.» Барбур изменил изображение чтобы было видно других двух членов команды оборванцев: небольшую тролиху с арбалетом и мужчину-человека с фиолетовым ирокезом в жилетке с символикой банд. С напряженной улыбкой он отправил команду и следил за тем, как автоматическая турель тихо опустилась с потолка, после того как они прошли. Столь же тихо опустился его палец на кнопку; турель затрещала и Фиолетовый Ирокез стал Красным Дымом. Тролиха, двигаясь удивительно ловко для своих размеров, откатилась в сторону и притаилась за дверным проемом, затем выкинула что-то. Был взрыв и обзор Барбура вместе с его подключением к турели, оборвались.

Барбур ругнулся, подключаясь к другому каналу.

✖

Они почти в лабе. Обогнули последний угол и увидели длинный проход с дверью на конце. Все двери в проходе были закрыты. Взгляд Гаты скакал туда сюда, ища способы открыть проходы, запущенные ячейки с автоматическими турелями на потолке, наземные дроны – даже всполохи патрулирующих духов. Она переключилась между режимами своих киберглаз: инфракрасным, сумеречным, ультрфиолетовым, но ничего не увидела.

«Давай» поджимал Шарк. Он поменял свой ХК на поношенный, но рабочий АК-97, переминаясь с ноги на ногу, как будто собирался участвовать в забеге. «Чего, черт возьми, ты ждешь? Они у нас на хвосте».

«Слишком чисто» выплюнула она. Что-то было не так. Где была охрана? Она все ещё слышала стрельбу вдалеке, могли ли они отступить погнавшись за Рипом и Милли? Это было бесмысленно. Но Шарк был прав: они не могли стоять здесь вечно. Надеясь, что она ничего не упустила, она рванулась в коридор, проверенные профессионалами киберимпланты за доли секунд метнули её к двери лаборатории. Она попробовала дверь по соседству и та открылась. Шарк следовал за ней помедленнее, ствол его пушки постоянно двигался. Он остановился посреди коридора и повернулся назад. «Открой эту дверь» проревел он. «Я тебя прикрою».

Два охранника вынырнули из-за угла и открыли огонь.

✖

Барбур следил за действом из своего командного центра. Его пальцы дрогнули, желание выбраться туда и присоединиться к его команде было почти непреодолимым. Но он знал, что от него проку больше было здесь, следя за ними подобно пауку коим он и был, контролируя автоматическую защиту его гнезда. Он не собирался больше никого терять. Не от рук этих удолбышей.

Один из бегущих присел за открытым дверным проемом, сразу за лабораторией, высовываясь чтобы при случае пальнуть из своего ПП. Выглядела как человеческая женщина. Она не двигалась как остальные. Была какая-то сжатая грациозность в её движениях которую Барбур видел много раз в своей другой жизни.

Она сменила позицию и он поймал блеск чего-то свисающего с её правого бедра. Какой-то меч, но не стандартная катана, которую все бритвоголовые детишки нынче таскали с собой. Клинок был изогнут. Что за самурай носит саблю? Он не видел их с тех пор как отдал…

Краска спала с его лица и он схватился за края консоли. Он приблизил изображения, затем включил свой лин «Миллер, отзовись».

«Слушаю, сэр» заглушенные звуки стрельбы приглушили его слова.

«Миллер, там человеческая женщина в проходе рядом с лабой, мне нужна она по возможности живой.»

«Сэр?»

«Ты слышал меня. Я хочу её допросить.»

«Есть, сэр.»

Барбур закрыл свои глаза, но только на мгновение. Затем, всё ещё следя за изображением, он позволил пальцам пройтись по клавиатуре деки. У него родилась идея.

✖

На тонкости не было времени. Гата высунулась из укрытия, достала мощную гранату и швырнула её к двери. Взрыв гранаты выгнул тяжелую металлическую дверь вовнутрь. Она метнула взгляд на Шарка: он все ещё был в коридоре удерживая охраников подавляющим огнем из своего АК, спрятавшись за очередным дверным проемом который он скорее всего открыл ударом своей здоровенной ступни. Охранники ответили стрельбой и она услышала орочье ворчанье. Они его ранили?

И больше о нём она не волновалась – её мясную руку пронзила боль когда шальная пуля нашла свою цель. Её бронежилет погасил большую часть урона, но белое пламя пронзило её и она чувствовала как идёт кровь. Она не могла волноваться о Шарке: она должна была двигаться сейчас.

Внезапно её киберрука, та которая держала Ингрэм,

зашипев, посылая больше электрических разрядов в её плечо и шею. *Чёрт! Хреновое ты время выбрала чтобы чудить…*

Но АР горящее на её дисплее говорило о другом. Уровень заряда падал, но не было знакомых предупреждений о его падении. Что происходит?

Ох, фраг-

Она забыла отключить беспроводное соединение. Они взломали её гребанную руку!

Рыча, она посмотрела в коридор на приближающихся охранников. Где черт возьми Шарк?

Она покойница. Она попыталась перекинуть Инграм в мясную руку, но та была холодной и тряслась от шока и потери крови. Они нависли над ней, нацелив свои идеально подходящие ФН ХАРы в её сердце.

Она ожидала очереди которая покончит с ней.

✖

Ковальски и Миллер закинули женщину, в комнату и передали её Ингрэм Барбуру. «Оставьте её здесь» сказал он им. «Найдите тролиху и орка, если он жив. Убейте их если придется».

Они кивнули и вышли и Барбур повернулся к заключённой. Её лицо выражало насторожённое противостояние, как у зверя в клетке. Но она не могла скрывать свои эмоции от него. Не так близко.

«Линда»

Она уставилась, в первый раз серьёзно рассматривая его.

Нет. Не может быть. Не может…

Он выглядел по другому. Гладко подстриженный. Никакого хвостика, никакого пирсинга, никакой неряшливой мелкой бородки. Он даже избавился от пацанской татухи на лице. Но нельзя было перепутать эти зелёные киберглаза, этот изгиб губ. В отличие от неё, годы были нежны с ним. «Том»

«Ты жива»

«Не удивляйся так» она не могла избавить голос ни от горечи, но от дрожи. Ностальгия брала своё, знакомое медленное движение по спирали вниз, прямо в ад, начало свежее падение. Картины мелькали в её разуме, бесконтрольные – их совместные картины. То каким все было, до того как покатилось в дрек. Ей казалось, что её вот-вот вырвет. «Не благодаря тебе»

«Линда...»

«Да я в курсе. Ты кинул меня ради моей же пользы. Не мог справиться со мной и моей обезьянкой.» Она оглянулась. «Продался, как я погляжу. Хорошенький корпоративный дрончик. Не думала, что увижу такое. Что случилось — заманили тебя женой, детишками и прекрасной маленькой квартиркой?»

Он отвернулся. «Что ты здесь делаешь Линда?»

«А тебе не наплевать?» Он знал. *Джонсон знал, что он здесь. Этот фраговый ублюдочный садист знал. Он хотел этого.*

«Скажи мне.»

Её раненная рука кричала, зависшая киберрука висела мертвым грузов, волочась по левой части тела. «Зачем? Ты никогда меня не отпустишь с тем зачем я пришла».

«Линда...» Он едва мог смотреть на неё, на её трясущийся образ, на бледно потеющее лицо, эти глаза – ничего не изменилось. Два года и ничего не изменилось. Было бы лучше если бы она и вправду умерла. Он сделал выбор и ненавидел себя за него, но старые времена что-то да значили. «Линда, просто – вали отсюда. Сейчас. Я буду смотреть в другую сторону если ты сделаешь это сейчас.»

Но она покачала головой. «Я не могу» Её голос содержал отчаянную мольбу.

«Почему нет? Я даю тебе способ...»

И вот, внезапно она стала рыдать, её тщательно собранный фасад неуязвимости и бравады ломался как скорлупа. «Том, пожалуйста. Пожалуйста. Я не могу. Не без прототипа. Они убьют меня. Ты можешь прикончить меня прямо сейчас если ты не отдашь мне его. Это будет быстрее и чище». Её глаза посмотрели на него: коричневые глаза которые блестели перед ним так много раз над вечерними чашками с сойкофе, на бегах, на кровати. «Том – у меня проблемы. Я серьёзно задолжала Якам. Если я смогу сделать это – мой долг уплачен. Я смогу начать по новой. Очищу себя.» Даже не смотря на то, что она сказала это, она знала, что это неправда. Знала, что они хотели чтобы она сдохла здесь. Но она продолжала молить, ибо что ещё ей оставалось делать? Она внушала себе отвращение, но нужно делать, то что ты делаешь.

Чтобы ты не делал.

«Пожалуйста, Том. Я умоляю тебя. Если наши старые деньки что-то значили...»

Барбур склонил голову. Она даже не могла понять сколько всего связанного с её позой, выражением всего тела выдавало ложь в её словах. Он отвернулся, столь же пристыженный как и она, от её лица корчащегося под незнакомыми нотами мольбы. Ла Гата никогда ни о чем не молила. Ни разу за все то время, что он знал её. Не Ла Гата которую он знал.

Но она не Гата которую я знал. В этом всё дело?

«Мне – жаль, Линда» наконец сказал он. Его глаза заблестели, его голос затрясся. Он взглянул на голо Целесты и его ребенка. «Я не могу этого сделать. Я...».

Отвратный запах последовал за тихим звуком за спиной Гаты. Маленькая красная дыра появилась в середине лба Тома, и красные брызги разлетелись за ним. На секунду он выглядел практически комично удивлённым, а затем его тело свалилось назад, через консоль, зелёные кошачьи киберглаза замерли открытыми.

Гата сплюнула.

Шарк протоптался через дверной проём держа в руках дымящийся ПП, визор его шлема сдвинулся вверх показывая его наплевательское выражение лица. «Фраговы тёлки» сказал он с презрением. «Все одинаковые. Много болтаете. Хватаем штуковину и валим отсюда. Мне много куда нужно успеть и не в последнюю очередь в ДокФургон.»

Если он ожидал этого, ей бы ни за что бы это не удалось. Но он не ожидал. Она вырвала ХК из его руки своей трясущейся мясной рукой и снесла его ухмыляющуюся рожу, он даже не понял, что произошло.

Она стояла там держа пушку, змеи разрывали её тело. Она чувствовала оцепенение. Она чувствовала холод. Она ничего не чувствовала.

Гигантская рука нежно упала ей на плечо. Милли. Молчаливый взгляд тролихи оглядел сцену, затем она покачала головой и двинулась к двери. Она держала арбалет в другой руке выцеливая коридор, но не осталось никого чтоб выцеливать.

Спустя мгновение Гата кивнула. У них может было ещё минут пять прежде чем прибудут Странствующие Рыцари или ещё корп-солдаты. Они могли бы схватить прототип и смыться двигались быстро. Главное — действовать быстро.

Мистер Джонсон убил бы её конечно. Он был бы так взбешен тем, что она выжила, что сам бы замарал руки, убив её. Ещё одна наркоша, ещё одно плохое вложение, которое нужно беспощадно списать со счетов.

Но это если бы она сделала то, что он ожидал от неё.

Она бросила пушку Шарка на его тело, бросила последний взгляд на кровоточащее тело Тома развалившееся на консоли, затем опустила руку в карман из синтекожи внутри жилета и схватила пальцами знакомую круглую ампулу.

Ещё разок.

И всё будет хорошо.

БЕЙСЯ ЗА ЖИЗНЬ

“Мы на позиции. Как вы собираетесь действовать, Сэнсей?”

Когда я проходил через парадную дверь Дворца Тони в Такоме, то ещё обдумывал этот вопрос. Для вечера вторника тут было многолюдно: в основном члены экипажа грузового судна Усин, но и завсегдатаи свои места не покинули. А я как раз искал одного постоянного посетителя.

Моё аугментированное зрение проигнорировало клубы сигаретного дыма и неоновые вспышки, так что я мог спокойно осмотреть задние столики. Разумеется, мой контакт был прав и цель моего визита была там, сидела за большим круглым столом спиной ко мне. Я прошёл к столу мимо целеустремлённо надирающихся матросов. В угле моего зрения шёл обратный отсчёт: оставалось всего два часа десять минут. Времени на расшаркивания небыло, ответ мне был необходим немедленно.

“Следуйте за мной. Если мы сможет сделать это по хорошему – прекрасно. Иной вариант меня тоже устраивает.”

За столом сидела троица в форме типичных синих воротничков и один в дорогом деловом костюме. Он выглядел тут как тролль посреди балетной труппы, но Томми всегда предпочитал вести дела в доках. Он был занят рассказом очередной грязной истории, но как только я подошёл, остановился на полуслове. Я стоял засунув руки в карманы длинного пальто, а Томми откинулся на спинку стула со стаканом виски в руке и самодовольным выражением на лице.

“Джимбо. Срань господня! Никогда не думал, что увижу тебя снова, особенно после того случая в Лос-Анджелесе.”

“Брось, Томми. Я не в том настроении. Скажи своим приятелем убираться, нам нужно поговорить.”

“Ну, Джим, это нехорошо” – сказал Томми – “Эти замечательные парни пытаются насладиться хорошим напитком. Ты же не хочешь причинить нам неприятности.” Он поставил стакан на стол, а его рука медленно потянулась к пистолету, который, как я знал, висел на бедре. Боги, он настолько туп.

Прежде чем Томми успел дёрнуться, я ударил его ногой отбросив к стене. Его приятели справа от меня запутались в стульях, пытаясь вытащить пушки, но тот что слева был хорош, весьма хорош. Краем глаза я заметил, что он выхватил Вархок и прицелился мне в голову. Но прежде чем он успел нажать на курок, раздалась вспышка и он рухнул на пол. Обожаю снаряды маны.

Когда мистер Ловкач покинул дискуссию, я вытащил Хищника и всадил по шоковой пуле обоим ушлёпкам справа, но один из них успел выстрелить. Я почувствовал острую боль в боку, а из под дешёвого кевлара засочилась кровь. Ну да ладно, Райли потом с этим справится.

Я становлюсь слишком стар для этого дерьма.

Матросы начали буянить, но пара выстрелов из дробовика Бластера в потолок быстро прекратили этот шум. Напарники подошли ко мне от бара. Руки Райли светились магической энергией, а Бластер её прикрывал. “Тише, парни, это займёт всего пару минут” – сказала она. Матросы попятились, явное не желая ввязываться в схватку с магом и троллем.

Я схватил Томми за дорогую рубашку, выволок из-за стола и вывел через заднюю дверь. В вонючем переулке я прижал его к ржавому мусорному контейнеру. “А теперь, засранец, мы с тобой мило побеседуем о психах, которых ты подписал на похищение близнецов МакКейба...”

- Слушайте все. С выхода последнего боевого файла прошло уже пять лет, а в тенях это почти вечность. С тех пор всё изменилось и теперь, когда у нас есть хороший, быстрый и сильный Джекпоинт (кстати, добро пожаловать), пришло время для апдейта. Я знаю ,что многие ещё переваривают последние события, но мне не нравится получать "отьебись" в ответ на запрос данных (персоналиям я отвечу отдельно – и быстро). Но DangerSensei шагнул вперёд и вызвался, хоть и схитрил чутка. Тем не менее, на многие хорошие вещи стоит обратить внимание всем, потому что все должны знать, что его ждёт и что вы можете использовать против врага, ну или сами это использовать.
- Glitch

- Знаешь, Glitch, если бы ты был чутка, ну знаешь более милым, то может быть и не получал столько эротических путёвок.
- Pistons

- Быть милым – не моя работа.
- Glitch

- И как же Сэнсэй сжульничал?
- /dev/grrl

- Ладно, время исповеди. Некоторые из вас могу помнить, как несколько лет назад я помогал с небольшой трид-программой. Ну да, оно погорела, но этот опыт вдохновил меня на написание мемуаров. Я связывался с разными издательствами, но каждый раз получал отказ. В конце концов я почти отказался от этой затеи, но образовалось немного времени и я решил взглянуть на текст под другим углом. Я совсем не писатель, но в последнее время хочу… чёрт, даже не знаю чего, может оставить что-то после себя? Ну или мне надоело видеть смерти хороших людей, которые попросту не знают что делать или … ну да оставим демагогию. В любом случае, когда Glitch захотел собрать это файл я использовал некоторые выдержки из своей книги. Прими его таким как он есть – поток моего хвастовства. Надеюсь, кому-то он принесёт пользу.
- DangerSensei

- Сэнсэй, твоё "время простоя" никак не связано со спасением близнецов МакКейб и уничтожением солидной части прибрежных владений Эверетт?
- Bull

- Как только моя нога заживёт, помоги мне поднять тост за хороших людей и, может быть, я отвечу. Может даже правду скажу.
- DangerSensei
  Бой в тенях

НЕЗНАНИЕ УБИВАЕТ

ТОПИКСАРТЕР: DANGERSENSEI

Бой. При работе в тенях вопрос не в том, придётся ли драться, а в том насколько велики будут ставки. Схватка может быть простой, типа нейтрализации разжиревшего наёмного копа, или смертельно опасной, вроде попадания в засаду спецназа.

В какой-то момент бегущему придётся нажать на курок ради выживания. Это неизбежный факт нашей профессии, если не привыкли – привыкайте. Первый вопрос: Хватит ли у вас мужества нажать на курок? Если ответ положительный, задайте себе второй вопрос: Есть ли у вас знания и опыт, чтобы сделать это правильно?

Точно?

Основная цель этого документа – дать каждому читателю достаточно знаний, чтобы иметь шанс выжить в тенях. Я не могу учесть каждую возможность, с которой только может столкнуться бегущий, так что считайте инфу фундаментом для развития.

Так вот, я долго работаю в тенях и видел, как бегущие приходят и уходят. Моя специализация – создание команды, и за эти годы я создал несколько интересных групп. Главное в этом – учиться у тех, с кем работаешь, как у мастеров, так и у криворучек. После двадцати с лишним лет думаю, что знаю, что делаю и многие приходят ко мне с просьбой научить их работать в тенях. Как думаешь, откуда у меня эта ручка?

Так что, если вы считаете меня старым пердуном и сами всё прекрасно знаете – прекратите это читать и удачи. Но подумайте вот о чём: большая часть новичков умирает насильственной смертью в течении первого года в бизнесе. Почему? По правде говоря, они становятся слишком глупыми, высокомерными и самоуверенными. Некоторые просто отказываются признать смертельную опасность, даже когда видят её. Проживший дольше всех бегущий не обязательно самый сильный, лучше оснащённый или обладатель самой большой пушки. Остаётся в живых самый умный. Самое главное, что

стоит прокачивать бегущему – серые клеточки в голове.

Так что, если ты готов слушать бывшего корпората и ветерана теней, то добро пожаловать. Будь внимателен, думай быстро и останешься в живых.

- Вау, какая драма. Не обижайся чувак, но я думаю, что понимаю, почему это не продалось.
- Chainmaker

- *пожатие плеч* Критики.
- DangerSensei

- Это не значит, что он не прав.
- Hard Exit

МЫСЛИ СЭНСЕЯ ОТНОСИТЕЛЬНО БОЯ

Допустим, пришло время и махач начался. Что-то пошло совсем не по плану и теперь ты по уши в дреке. Или ты подумал, что лучший выход из ситуации – нажать на курок первым и покончить с угрозой до её начала. И что теперь? Бой, это динамичная и подвижная ситуация, которая может мгновенно измениться, а потому универсальных правил нет. Но если вы несмотря ни на что хотите прожить ещё день, есть несколько основных стратегий, которые могут вам помочь.

Во время боя не отвлекайся. Будь то штурм здания, защита от навалившейся охраны или убийство поехавшего жукоголового, не делай дело наполовину. Используй любое оружие, преимущество или уловку которую только можете. Бой – это не благородная дуэль, оставьте её для тридов, симов и кодексов чести. Ну если только тебе не придётся сражаться на настоящих дуэлях, но в таком случая я желаю тебе прожить остаток восемнадцатого века весело.

В настоящем бою нет ни правил, ни чести, оппонент просто пытается тебя ранить или убить. Не позволяй ему. Сделай всё, чтобы нейтрализовать угрозу. Можешь сделать это с помощью несмертельных средств – отлично. Но если нужно запачкать мозгами врага стену – действуй без колебаний. Могу поспорить, что противник колебаться не будет. Не задумывайся о честной борьбе, беспокойся о собственном выживании. Если уйдешь живым – сможешь оправдать себя в мемуарах. Как я.

- Я понимаю, о чём говорит DangerSensei, но честный бой существует. Победить врага, это одно, но перейти черту, в виде бессмысленной жестокости. резни и сопутствующего ущерба, – совсем другое. Делайте всё необходимое для победы, но не более того. Иногда победа – это вред, который вы не причинили.
- Picador

Сохраняй спокойствие. Если вы работаете в тенях, то должны привыкнуть к борьбе и быть готовыми ко всему. Бой хаотичен, но вы должны держать себя в руках. Не паникуйте и не выходите из себя. Будьте внимательны к изменениям ситуации и действиям противника. Он хочет выманить вас на конкретную атаку? Пытается использовать местность и загнать тебя в угол? Если ли пути к отступлению? Предоставляет ли противник возможности или подставляет слабые стороны, которые можно использовать? Смотрите внимательно, враг будет поступать также.

Не позволяй собственной гордости или эго диктовать тактику. Противник попробует проникнуть тебе в голову и заставить ошибиться или отдать инициативу; не поддавайся. Сражайся на своих условиях, а не его. Если не получается – признай поражение и убирайся к чёрту. Репутация может быть восстановлена, а затраты – возмещены. Но твоя жизнь бесценна.

- Очень хорошая мысль. Слишком часть бегущие, особенно новички, думают, что любой ущерб репутации – конец света и стараются любыми путями его предотвратить. Слишком многие из-за этого погибли. Большая утрата.
- Fianchetto

- Наступает момент, когда репутацию уже не восстановить. После этого работы просто не остаётся. Так что всё же не стоит бежать совсем сразу, а рискнуть, ведь если у вас нет репутации – вы всё равно, что мертвы.
- 2XS

Никогда не недооценивай противника. Я не могу повторить это слишком часто. Иногда самая большая угроза не толль со штурмовой пушкой, а мелкая эльфка в очочках, которую здоровяк защищает, особенно когда она фигачит шаровой молнией или вызывает мерзкого духа. Ржавый почтовый фургон может быть замаскированным броневиком, с разогнанным движком и скрытыми пулемётами или дронами. Никогда и ничего не принимайте за чистую монету. В сердце нашей профессии лежит обман, также как и в основе мышления многих наших врагов.

- Чистая правда. Иногда вы не можете доверять даже земле под ногами. Год назад я, с несколькими мышцами прикрытия, гонялся за марком через разрушенный квартал к северу от Чикагской Л3. Мы загнали ублюдка в тупик и только собирались взять его, как местные провалились сквозь пол через заклинание иллюзии. Через двадцать метров полёта они влетели на опорные балки в подвале. Я замер в афига, а марк исчез. Мне понадобилось четыре месяца чтобы его найти. Я успел всадить ему в шею дротик с транквилизатором, прежде чем тот выкинет ещё один трюк.
- Sticks

ОБ ОРУЖИИ

Бойцы эффективны настолько, насколько эффективно их оружие, а оружие не может быть лучше его носителя. Смекаешь? Надеюсь на это, потому что это не нуждается в объяснении. Похоже на старую поговорку о джазе: если тебе нужно объяснение – тебе не понять.

С оружием также. Некоторые бегущие видят в нём только инструменты, а другие – священные продолжения собственных тел. Я считаю их классными игрушками и мне нравится в них играть.

Поскольку я люблю быть готовым ко всему, то предпочитаю обладать общими знаниями по всему оружию. Никогда не угадаешь, чем придётся пользоваться в пылу битвы, а уж тем более от чего предстоит защищаться. Но как и у остальных, у меня есть несколько особых фаворитов. Независимо от того, что я делаю, со мной будет верная пушка и тыкалка. Они решили немало проблем, так зачем от них отказываться.

Если вам что-то нравится, постарайтесь хорошо это использовать. Простая мысль: оружие в нетренированной руке бесполезно. Лучше иметь пару пушек и хорошо ими владеть, чем таскать на горбу арсенал и не знать, когда и как его применять. В центре перестрелки у вас не будет времени вспоминать как использовать оружие. Тренировки и развитие мышечной памяти, необходимой для действий с разделением внимания, на мой взгляд, куда лучшая инвестиция, нежели любые аугментации или скилсофт.

- А если и то, и то? Лучшее из обоих миров, так сказать.
- Chainmaker

- До сих пор поражаюсь, сколько рекрутов я выгнал, потому что они понятия не имеют, как пользоваться тем оружием, которое они носят. Они думают, что причудливая и навороченная пушка компенсирует недостаток умения. Я предпочту иметь стрелка с хорошо ему знакомым двадцатилетним АК, чем обладателя Кроккет ЕБР, который из него максимум пару раз пальнул.
- Picador

- Ещё одно доказательство того, что солдат делает оружие, а не наоборот.
- Red Anya

- Скажи это троллю-танку со штурмовой пушкой.
- Haze

- Также остерегайтесь ходячего арсенала. Мне очень жаль, но я не могут поверить, что чувак обвешанный метрической тонной пушек может быть сильно эффективным в бою. А такие предполагаемые профессионалы встречаются чертовски часто.
- Stone

- Несколько моих помощников не только постоянно пытаются, но и регулярно так делают. Это зависит от оружия и где на тушке оно висит. Любители такого стиля обычно используют много маленьких пушек, типа лёгких и скрытых пистолетов, ножей и гаррот, и умеют быстро его выхватить.
- Balladeer

Не знающие своего снаряжения умирают, и если кто-то из моей команды подвергает остальных опасности из-за этого, я принимаю ситуацию близко к сердцу. И я очень сварливый.

Важно не то, что вы носите, а иметь то, что я называю правильной оружейной парадигмой. Бой не происходит на одном расстоянии, враги могут атаковать с любой стороны и угла, так что будьте готовы. Вот почему разведка и чёс жизненно важны для любого бега. Знание потенциального поля боя помогает заранее подобрать правильное сочетание оружия и снаряжения для конкретного задания. Так брать в открытое боля боя пистолет-пулемёт – плохая затея, ведь вас прекрасно подстрелит снайпер или даже обладатель штурмовой винтовки. И наоборот, использовать полноразмерный пулемёт в здании идея так себе.

По возможности, имейте по крайней мере одно оружие, перекрывающее несколько дальностей. Для одного человека это непросто, так что стоит позаботиться об этом на уровне команды. Всякий раз, когда я выхожу на поле, у меня есть как минимум одно основное и одно запасное оружие, а также оружие ближнего боя и пушка последнего шанса. Нагрузка моей команды состоит примерно из этого:

1. Дальнобойное оружие (обычно, штурмовая винтовка или ЕБР, но бывает и снайперская винтовка; основное оружие).
2. Среднего/ближнего радиуса (пистолет-пулемёт, дробовик или пистолет; также может быть основным оружием).
3. Запасное/второстепенное оружие (обычно пистолет; каждый член команды должен иметь хотя бы один пистолет).
4. Оружие ближнего боя (меч, дубинка, нож, томагавк, топор; полезно, когда у пушек кончаются патроны)
5. Оружие последнего шанса (нож или тазер).
6. Патроны (сколько сможете унести).

Некоторые виды оружия могут быть полезны на разных расстояниях, в зависимости от ситуации. Хорошая штурмовая винтовка имеет неплохую максимальную дальность стрельбы и, в зависимости от модели, может использоваться на ближней дистанции. Если вы пытаетесь сэкономить вес, автоматический пистолет может заменить настоящий пистолет-пулемёт, а также работать как обычный пистолет. Всё это следует учитывать при определении нагрузки.

- Всем магам на свете стоит обратить внимание на пункты три и четыре. Теоретически, у нас неограниченное количество “патронов”, но когда даже лучшие из нас разбрасываются боевыми заклинаниями истощение валит не хуже врага. В этот момент, вы благословите нож или пистолет.
- Winterhawk

- У кулаков, ног, локтей и колен патроны тоже не кончаются.
- Treadle

О БРОНЕ И ЗАЩИТЕ

Бой может быть очень похож на спорт – слишком часто концентрируются на нападении и забывают про защиту. Не попадайся в эту ловушку. Несмотря на всё твоё умение и намерение шлёпнуть оппонента до того, как тот достанет пушку, это не всегда прокатывает. Всегда найдётся кто-то лучше и быстрее тебя. И когда ты его встретишь, твоя броня будет единственным спасением твоей задницы, пока ты не дотащишь её до хорошей аптечки или целительной магии. Если у тебя нет хорошего бронника, пойди и купи его. И не экономь. Меня бесит, когда мясо платит тонну ньюйен за новейший бац-бац, но броню покупают на базаре. Всё должно быть наоборот. Ну или по крайней мере траты должны быть равными. Учитывая, сколько всего может его убить, бегущий может сэкономить на оружии, но не на броне. Рассчитывай на то, что у противника будет как минимум столько же огневой мощи. В конце концов, они лучше финансируются.

- Учитывая, что обычно броня стоит втрое больше пушек, желание поторговаться неудивительно. Также трудно заранее узнать, какая броня понадобится, поскольку нет ни универсального оружия, ни универсальной брони. Лучшее снаряжение трудно скрыть и оно привлекает массу внимания, а скрытные, как правило, дают меньше защиты. Фокус в том, чтобы знать, для чего будет использоваться броня и даже иметь несколько разных комплектов. Мой основное правило: броня должна защищать от того оружия, которые вы берёте, просто на тот случай, когда против вас используют ваши же пушки.
- Hard Exit

- Ещё можно взять дополнительное снаряжение, чтобы превратить вашу замаскированную броню в нечто более прочное, когда с тихой работой будет покончено.
- Pistons

Кроме того, знайте, какая броня лучше всего подойдёт для текущего бега. Если требуется скрытность, скорость или маскировка, то полная военная броня, вероятно, не лучший вариант. И наоборот, если вы знаете, что идёте в зону потенциальных боевых действий с тяжёлым вооружением, то лучше запастись чем-то более солидным, нежели бронежилет. Так же как и с оружием: используйте то, что наилучшим образом подойдёт миссии.

- И не забывайте о других вещах, от которых защищает броня. Огонь, кислота, холодное оружие, химические атаки, шоковое оружие. Убивают не только пули.
- Red Anya

- У наёмников есть забавный для меня термин: многослойная сырная обезьянка. Это аналоги ходячего арсенала: перегруженные бронёй и пытающиеся превратить себя в ходячие танки. Всё, чего они добиваются – лишний вес, да уменьшенная подвижность. Такие обычно отстают и делают себя большими, неуклюжими мишенями. Обычно такие долго не живут.
- Picador

О ТАКТИКЕ И КОМАНДНОЙ РАБОТЕ

Постараюсь держать себя в руках. Ух, сколько я бы мог рассказать о тактике и командной работе, поскольку её важность в нашем деле тяжело переоценить. Ну да ладно, не буду вдаваться в подробности и сосредоточусь на самых обширных и важных концепциях. Нужны подробности – купите мою книгу, она скоро выйдет.

Также как и оружие, тактика хороша только в умелых руках. Если команда не способна работать как единое целое и выполнять приказы, то всё остальное – пустая трата времени. Тактику (и её успешность) диктует конкретный состав и стиль команды. Некоторые команды лучше справляются с миссиями конкретного типа. Каким бы ни был стиль команды, она должна использовать свои сильные стороны и правильно корректировать тактику. Кроме того, я не могу подчеркнут это достаточное количество раз: постоянно тренируйтесь вместе. Лучше всего работающие команды это те, каждый член которых знает навыки, слабости, привычки и склонности товарищей. Знание того, как каждый член команды будет реагировать или двигаться в бою жизненно важно. Даже если вы смертельно ненавидите друг друга, научитесь любить друг друга, ведь при каждом беге ваши жизни зависят от командной работы. Обучение равно хорошему знакомству, которое равно координации, которое приводит к успешным действиям, которые необходимы, когда в вентилятор попадает дерьмо. Никакое количество техники или аугментаций этого не заменит.

Если у вашей группы возникли проблемы с координацией, сдайте ей немного времени. Быть может. вам просто нужно узнать друг друга получше, чтобы начать ценить вклад в команду (однако, пока не сложится командная химия не берите сложных заданий). Если вы сможете добраться до точки формирования командных уз – всё отлично, вам необходима группа, готовая сражаться за тех, кто им не безразличен. Если же вы дали шанс и связи не установились – что ж, время отправится в бар бегущих и посмотреть, какие группы ищут хорошего специалиста.

- Избавьте меня это этого дерьма. Бегущие заботятся друге о друге только до тех пор, пока это соответствует их интересам, которые обычно прекращаются в момент окончания бега и получения денег. А эта хрень ведёт к уязвимости, которую мы не можем себе позволить.
- Rigger X
- Сказал любитель продать товарищей за пригоршню ньюйен. Ах да, X, после того как я поднялся в ранге на ДжекПоинте то узнал, что некий декер получил очень личную информацию о моей семье. Считай это предупреждением.
- Pistons

Как только правильная команда собрана, тактика обычно появляется естественным образом. Если, конечно, никто не будет тянуть одеяло на себя или вовсе забьёт на тактику. Тогда тебе лучше искать дальше.

О МОРДОБИТИИ И ЛОМАНИИ КОЛЕН

Много лет назад от своего сэнсэя я узнал, что настоящий воин никогда не бывает безоружен, поскольку его настоящее оружие, это тело и разум, а они всегда при нём. Вы можете потерять пушку и сломать клинок, но вы никогда не потеряет своё тело. А если и потеряете, то ваши дни на поле боя и так закончатся.

Некоторые всю жизнь создают из собственного тела оружие, другие просто заказывают навыки по каталогу. Стилей и дисциплин куда больше, чем можно выучить за десять жизней, хотя некоторые всё время пытаются. Особенно этим славятся адепты, но овладеть основами рукопашного боя может любой обладатель времени и дисциплины. И пусть мордобой не моя специализация (у меня не настолько много дисциплины), я весьма уважаю практиков боевых искусств и даже восхищаюсь ими. Но печальный факт состоит в том, что большая часть боевых искусств просто не предназначена для использования в настоящем бою, ну разве что против другого мастера единоборств. Спросите любого бойца Гладио или ММА и он вам это подтвердит. Именно поэтому большая часть армий и сил безопасности разработали свои собственные боевые стили, предназначенные конкретно для боя. Детали могут варьироваться, но по большей части они сконцентрированы на двух вещах: физическом манипулировании противником и нанесении ударов, т.е. в перемещении и раскалывании черепов. Эти стили быстры, просты, эффективны и специально созданы для хаотичной боевой обстановки. Если у вас нет времени на становлении мастером боевых искусств, найдите время на изучение основ или по крайней мере поставить пару ударов, на крайний случай. Ну или научитесь хорошо бегать. Очень хорошо.

- Хорошие рукопашники выходят не только из додзё или учебок. Банды разрастаний быстро учатся сражаться ради выживания. Я видел, как уличные бойцы вытирают пол мастерами боевых искусств. Никогда не стоит недооценивать бойца только потому, что он выглядит как подзаборный панк.
- Chainmaker

- Это следствие заточки большинства мастеров боевых искусств (особенно выходцев из додзё) на очень специфические и зарегулированные формы боя. Их движения очень предсказуемы. Обладателей практичной армейской подготовки предсказать сложнее, но если вы знаете их стиль, то тоже можно. Но протянувший достаточно

долго уличный боец ради непредсказуемости сделает всё. Трудно защищаться, когда понятия не имеешь, что выкинет противник. Хотя я признаю, что когда дело доходит до схватки с непредсказуемом противником, одни стили лучше других.

- Thorn

- Или можно подстрелить их пока не добежали. Просто говорю.
- /dev/ grrl

- Моя девочка. *шмыг* Дети так быстро растут.
- Kane

О ВЕЩАХ, ДЕЛАЮЩИХ “БАБАХ”

В бою у взрывчатки своё место; яркий пример тому гранаты. Но вот использования сложных взрывных устройств, если конечно они не абсолютно необходимы для миссии, я стараюсь избегать. У них есть ниша, я довольно успешно использовал их для уничтожения дверей и уничтожения зданий, но я не специалист по взрывчатке. Уроки по её использованию лучше оставлю профессионалам. Единственный совет от меня: если вы не знаете как устанавливать или разряжать взрывчатку – оставьте её специалистам. Этот совет относится к любому оружию, но к взрывчатке в особенности.

- Точно. Она опасны и любители взрывчатки часто становятся небрежными, что приводит к чрезмерному сопутствующему ущербу. И окружающие теряют свои любимые руки.
- Bull

О ВЕЗУЧИХ УБЛЮДКАХ

Даже не попытаюсь быть дипломатичным – я ненавижу убийц. Только они пугают меня. Большую часть параметров боя можно учесть или попробовать контролировать, но только не убийц. Если они делают свою работу правильно, вы никогда не увидите их приближения. Да, кое какое снаряжение поможет против снайперов, но большая часть убийц никогда не пытается вступить в честный бой. Это определение грязного бойца. Они перережут тебе горло во сне, взорвут твой сортир или прикончат тебя столь идиотским способом, о котором я даже не догадываюсь.

Единственная мне защита от убийцы – должная осмотрительность. Оперативная безопасность, меры личной защиты, тщательная разведка, постоянная бдительность и здоровая доза паранойи – вот достойные способы пережить любую ситуацию. Но против убийц это не всегда работает. И да, я специально пытался тебя напугать. Не позволяй страху парализовать тебя, но и не игнорируй его.

- Я слышал о парне, который выдавал себя за врача Красного Креста и подмешивал яд в выдаваемые лекарства. Последний раз о нём были вести из полевого госпиталя ООН, во время Ацтлано-Амазонской войны, он вырубал солдат Амазонии. Я потерял двоих из-за этого ублюдка. Когда о нём узнала ООН, то назначила за его голову немалую награду. Так и не знаю, пришёл или кто-нибудь за деньгами.
- Picador

- О нём позаботились.
- Balladeer

- Если вы серьёзно настроились предотвратить убийство, вам стоит начать на шаг раньше совета Сэнсэя. Создайте хорошую сеть, развивайте контакты и убедитесь, что вы в хороших отношения с обладателями полезной информации. Таким образом, если за вашу голову будет назначена цена, вы можете узнать об этом до того, как найдётся желающий забрать деньги. Вы можете даже узнать кто именно это будет, и чего конкретно опасаться.
- Fianchetto

- Или его самого завалить.
- Kane

ПОСЛЕДНЯЯ МЫСЛЬ

Сказать нужно многое и нет возможности сказать всё. Бой – это царство хаоса и безумия. Слишком много переменных и попытка описать их все может свести любого с ума. Поэтому вместо пересказывания многовекового знания я лучше дам свою версию старой мудрости теней: “стреляй метко, береги патроны, не высовывайся, а в бою с драконом – беги.”

АРСЕНАЛ

Для некоторых из нас говорить о «достаточном количестве оружия» – всё равно, что говорить о «достаточном количестве денег». Люди, которые не понимают, думают, что в определенный момент ты должен просто перестать его собирать, потому что уже достаточно, верно? За редким исключением, нет. Пока есть кто-то, у кого его может быть достаточно, чтобы достать тебя, тебе не хватит. В определенных кругах накопление – это не жадность, а выживание.

Мы собираемся сбыть здесь несколько десятков единиц оружия, инструментов для любой ситуации. Выбирай мудро, усердно тренируйся и копи свои ньюйены, чтобы смог купить то, что тебе нужно, и правильно это использовать. Если вам нужно больше объяснений, чем это, то сделайте нам всем одолжение и не покупайте ничего более мощного, чем пневматический пистолет, пока не возьмете урок или что-то в этом роде. Для остальных же и написано это руководство.

НОВЫЕ ОРУЖЕЙНЫЕ АПГРЕЙДЫ/ЧЕРТЫ

ВИНТАЖНЫЙ

Vintage

Оружие несовместимо с современной электроникой. Это может быть результатом устаревшего производства, физического возраста или неподходящего дизайна. Физические апгрейды возможны, но их добавление потребует дополнительной работы, что будет стоит вдвое больше указанной суммы.

НАДКУСИ И ЗАРЯЖАЙ

Cap & Ball

Оружие рассчитано на ручную зарядку: отдельно заряжается порох, пуля и капсюль. Требуется три Сложных действия, чтобы сделать три эти этапа зарядки; прерывание этапа потребует, чтобы пользователь начал его заново. Это оружие помечено «(НЗ)» в боеприпасах, для него.

Примечание редактора: У некоторых пушек есть качества, которые в Shadowrun 5 мною не были обнаружены, возможно, они остались от 4 редакции. Они оставлены без перевода.

КЛИНКИ

ВИКТОРИНОКС ПОМНЯЩИЙ КЛИНОК

Victorinox Memory Blade

Это ремень или смертельное оружие? Странный вопрос, но именно его вы должны задать, когда речь идет о помнящем клинке. Викторинокс использует собственную технологию SmartSteel для создания гибкого материала, который можно «обучать» принимать нужную жесткость и формировать клинок. В настоящее время у них есть две модели для «самообороны», доступные по специальному заказу. Пояс, длинной примерно с меч, застёгиваемый на талии, и браслет-«кинжал», предназначенный для женщин-руководителей, которые хотят немного дополнительной защиты. В основном они встречаются у руководителей, с переизбытком денег, и часто попадают на теневой рынок после извлечения.

- С хорошим декером можно попробовать обойти ограничение формы. Потребуются некоторые усилия, но несколько матричных жокеев уже загрузили пред-программированные коды для придания оружию формы ножных браслетов, патронташей, цепей, нарукавных повязок или даже настоящих ботинок. Чтобы не выглядеть идиотом, нужна пара туфель, но чёрт возьми, как такая фишка может зайти.
- Stone

ВИКТОРИНОКС ПОМНЯЩИЙ КЛИНОК

МЕЧ

Точн.	Досяг.	ЗУ	БР	Доступ.	Цена
5	1	(Сила + 2)Ф	-2	14Л	1,500¥

КИНЖАЛ

Точн.	Досяг.	ЗУ	БР	Доступ.	Цена
5	–	(Сила + 1)Ф	-2	14Л	1,250¥

Оболочка оружия может быть сформирована в предмет одежды или другую подходящую форму, чтобы спрятать оружие. Если клинок в скрытом состоянии, модификатор Скрываемости для обнаружения оружия равен –4. Помнящий клинок требует Сложного действия, чтобы принять боевую форму, а подготовка или извлечение требует Простого действия.

Изменение формы лезвия требует Длительной проверки Софта + Логика [Ментальный] (8, 1 минута).

КОГУАР ФАЙНБЛЕЙД

Cougar Fineblades

Крайне искусно изготовленные, обработанные и столь же дорогие Файнблейды от Когуар обычно находятся только в руках профессионалов, для которых и изготавливаются. В настоящий момент они бывают двух видов: с длинным клинком в стиле гладия, и коротким клинком в форме ножа Боуи. С момента появления оригинального Файнблейда ещё в 50-х годах конструкция сильно изменилась.

КОГУАР ФАЙНБЛЕЙД

КОРОТКИЙ

Точн.	Досяг.	ЗУ	БР	Доступ.	Цена
7	–	(Сила + 2)Ф	-1	5Л	350¥

ДЛИННЫЙ

Точн.	Досяг.	ЗУ	БР	Доступ.	Цена
7	–	(Сила + 3)Ф	-1	7Л	600¥

МОНОМЕЧ АРЕС «ОДИН»

Ares "One" Monosword

«Останется только один» – последний слоган Ареса для этой классики. Вдоль края этого модернизированного инструмента уличного самурая проходит моноволокно, которое обеспечивает непревзойденный бронебойный потенциал.

МОНОМЕЧ АРЕС «ОДИН»

Точн.	Досяг.	ЗУ	БР	Доступ.	Цена
5	1	(Сила + 3)Ф	-3	8Л	900¥

ХАЙЛЭНД ФОРДЖ КЛЕЙМОР

Highland Forge Claymore

Качественное убийство в классическом шотландском стиле. Идеальный аксессуар к шмоткам Heritage Line или для тролля, который считает, что обычный меч не лучше зубочистки. Хайлэнд Фордж Клеймор поставляется с классическими кожаными ножнами, чтобы придать ему аутентичный вид. Лезвие изготовлено по проприетарной технологии, даже мастера из Дамаска не смогут с этим сравниться.

- Никто ниже тролля не сможет выхватить из за спины меч в классических кожаных ножнах. Лезвие слишком длинное, чтобы покинуть ножны. Если ты не тролль – лучше возьми ножны для быстрого выхватывания.
- Hard Exit

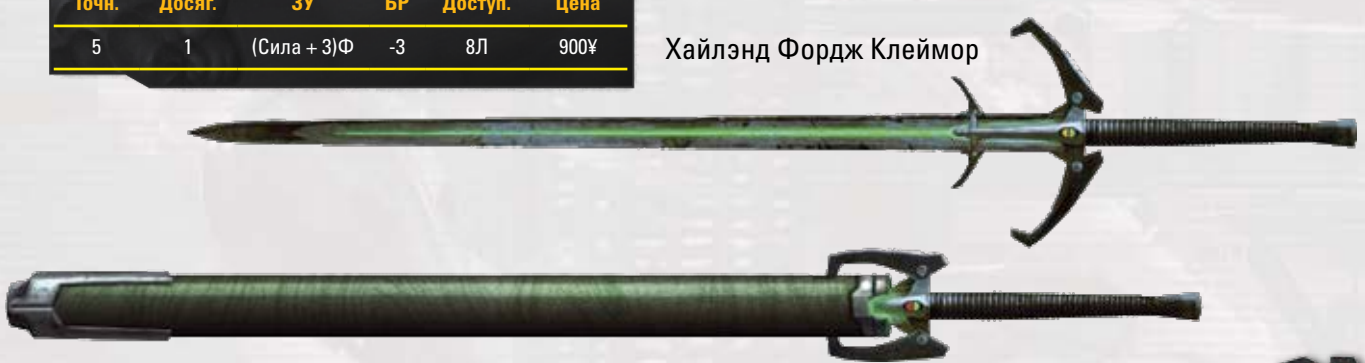
- Эту штуку выпускает та же самая мегакорпа что и Ниппон Стил Но-дачи, сверхдлинный клинок в самурайском стиле.
- Mihoshi Oni

ХАЙЛЭНД ФОРДЖ КЛЕЙМОР

Точн.	Досяг.	ЗУ	БР	Доступ.	Цена
5	2	(Сила + 5)Ф	-5	14Л	4,500¥

Стандартные ножны для клеймора требуют Сложного действия для Подготовки Оружия

Хайлэнд Фордж Клеймор



ХОРИЗОН-ФЛИНН РАПИРА

Horizon-flynn Rapier

Не каждый уличный самурай изучает искусство кендзюцу. Некоторые хотят быть элегантным, как Фиоре деи Либери[1], а потому предпочитают рапиру обычной катане. Хоризон и всемирно известный мастер клинка Данте Флинн объединили усилия, чтобы создать идеальный инструмент для создания бреши в защите противника и убийства одним ударом в сердце. Клинок Хоризон-Флинн представляет собой тонкий композит, разработанный крепким, гибким и прочным для максимального пробивания брони.

- Тот факт, что Хоризон присоединилась к кому-либо для создания оружия, кажется странным. Это на самом деле заставляет меня почувствовать, что, может быть, они просто ещё одна мега, а не что-то гораздо более дьявольское.
- Netcat

- Скорее всего, это и есть цель такого партнерства. Хоризон «играет» так хорошо во многих областях, что использование оружия с клеймом мастера, кажется, отличает их от остальных злобных мегакорп. Также это переключает разговоры людей на что-то, кроме убийства техномантов и поддержки проигравших в войне с Ацтехнолоджи.
- Slamm-0!

ХОРИЗОН-ФЛИНН РАПИРА

Точн.	Досяг.	ЗУ	БР	Доступ.	Цена
7	1	(Сила + 2)Ф	-3	9Л	500¥

ДУБИНКИ

НЕМЕЗИС АРМС ШОКОВЫЙ ПОСОХ

Nemesis Arms Maul Stun Staff

Удвоенная вырубающая мощь! Шоковый посох – это обычный посох с шокерами на каждом конце. Возможно они слишком большие и неказистые, но в руках охранников штаб-квартиры Сиавасэ выглядят довольно пугающе.

ШОКОВЫЙ ПОСОХ

Точн.	Досяг.	ЗУ	БР	Доступ.	Цена
6	2	9О(э)	-5	8Л	1,000¥

1 Историческая личность, европейский мастер фехтования.

ЭКЗОТИЧЕСКОЕ РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ

ГАРРОТА

Garrote

Она может быть проста, типа струны, прикрепленной к паре карандашей, но обычно это гораздо более профессиональный инструмент. Гаррота – это ручное оружие, предназначенное для тихого убийства путем удушения. Оружие состоит из центральной нити, обычно какой-то полужесткой проволоки, прикрепленной к паре ручек, используемых для её затягивания, когда она накинута на шею цели. Смерть медленная и неприятная, так как цель, как правило, интенсивно борется, поэтому требуется сильные мышцы и умение.

АРЕС «КОРОЛЕВА СЕРДЕЦ» МОНОВОЛОКОННАЯ ГАРРОТА

Ares "Queen Of Hearts" Monofilament Garrote

Если хочешь сделать что-то смертоносное ещё более смертоносным, позвони Аресу. «Королева сердец» – это марка моноволоконной гарроты от Арес, которая часто отрезает голову задолго до того, как цель задохнется, хотя я уверен, что это было частью исходного замысла. Другие мегакорпы копировали дизайн, но Арес – безусловно, самое значимое имя.

- Остерегайтесь ошибок. Глупо отрубленный мизинец может стать решающим между чистым убийством и местом в списке обесчещенных якудза. Королева Сердец и схожие с ней модели не прощают необученных дураков.
- Thorn

ГАРРОТЫ

ОБЫЧНАЯ ГАРРОТА

Точн.	Досяг.	ЗУ	БР	Доступ.	Цена
5	–	(Сила + 4)О	-6	–	50¥

МОНОВОЛОКОННАЯ ГАРРОТА

Точн.	Досяг.	ЗУ	БР	Доступ.	Цена
5	–	(Сила + 6)Ф	-8	18Н	2,000¥

Использование гарроты требует первоначальной успешной проверки атаки, чтобы использовать оружие, подобно боевому захвату. Атакующий использует умение Экзотическое рукопашное оружие (Гаррота), чтобы сделать захват. Атака должна использовать модификатор Точечной атаки за зону и требует, как минимум 1 чистого успеха для захвата. После того, как оружие применено, атакующий персонаж может выбрать нанесение урона оружием во время своей следующей фазы действия, наряду с улучшением своего захвата с помощью новой проверки атаки или сбивания противника с ног.

Чтобы освободиться от гарроты, требуется проверка Ловкости + Безоружный Бой [Физический] с порогом в виде чистых успехов атакующего по всем его действиям или успешное использование Удар, Выбивающий из Рук, при помощи удара или подобной атаки, которая ломает хватку атакующего.

КНУТ

Bullwhip

Будь то выпас скотины, захват запястья или порка еретиков, кнут имеет интересную историю как инструмент, экспонат, приспособление для пыток и оружие. Эта универсальность является его величайшим преимуществом и самой большой слабостью. Тренировка, необходимая для использования этого оружия, очень специфична, но по-настоящему опытный человек может совершать такие чудеса с этим предметом, с которыми не сравнится применение другого оружия.

КНУТ

Точн.	Досяг.	ЗУ	БР	Доступ.	Цена
6	2	(Сила + 1)Ф	+3	6	100¥

Кнут может быть использован для захвата переносимых объектов, включая оружие, или для того, чтобы сбить с ног противника с помощью правил Точечной Атаки (стр. 208, ОКП SR5). Для обезоруживания или захвата удерживаемого объекта требуется применить Точечную Атаку Вырвать из Рук, со Встречной проверкой Силы, чтобы вырвать предмет свободно и в направлении к атакующему, а не от него. Атакующий должен находиться в пределах 2 метров от противника и получает бонус к количеству кубиков +2 к на свою проверку на Силы. Вырубание противника использует Точечную Атаку Сбить с Ног. Опять же, атакующий должен находиться в пределах 2 метров от цели.

ЧАКРАМ

Chakram

Применяется в соответствующем боевом искусстве. Использует дальности сюрикена и умение Экзотическое Рукопашное Оружие(Чаркам).

ЧАКРАМ

Точн.	Досяг.	ЗУ	БР	Доступ.	Цена
4	–	(Сила)Ф	0	8Л	750¥

ЭШ АРМС БОЕВАЯ БЕНЗОПИЛА

Ash Arms Combat Chainsaw

Именно поп-культура конца 20-го века породила идею использовать инструмент для пилки деревьев как оружие и придала этой идее невероятную популярность. После того, как кто-то снял двухмерный фильм о техасском убийце бензопилой, а затем прикрепил вымышленную модель S-Mart к пухлому предплечья странствующего во времени борца со злом, бензопилу почему-то стали воспринимать как меч с вращающимся цепным лезвием. Правда в том, что пытаться использовать бензопилу как оружие, нелепо, но это не мешает производителям нишевого рынка потакать прихотям общества.

- Эта модель вполне применима со специальными доработками, которые убирают некоторые меры безопасности, используемые в большинстве бензопил, но сраные уличные крысы все равно будут пытаться использовать в бою модель из местного магазина бытовой техники. Большинство узнают о своей ошибке трудным путем.
- Hard Exit

ЭШ АРМС БОЕВАЯ МОНОВОЛОКОННАЯ БЕНЗОПИЛА

Ash Arms Monofilament Chainsaw

Мононить делает цепную пилу ещё лучше, поверь мне. В то время как гражданская модель обычно используется для пилки бетона и художественной резки по камню, этим её применение не ограничивается. Эш доработал моноволокном свою стандартную бензопилу и превратил её в уникальное оружие, которое, вероятно, оторвало конечностей у мертвецов больше, чем те у возможных жертв. Но чувак, успешное попадание выглядит жутко.

- Здесь возникают те же проблемы, что и всегда, когда люди пытаются использовать инструменты в качестве оружия. Дарвин гордился бы ими.
- Butch

Эш Армс Боевая бензопила

БЕНЗОПИЛЫ ЭШ АРМС

БОЕВАЯ БЕНЗОПИЛА

Точн.	Досяг.	ЗУ	БР	Доступ.	Цена
5	1	8Ф	-4	6Л	2,000¥

МОНОВОЛОКОННАЯ БЕНЗОПИЛА

Точн.	Досяг.	ЗУ	БР	Доступ.	Цена
5	1	12Ф	-8	8Л	7,500¥

Для не-боевых версий обычной и моноволоконной бензопилы и Точность снижена до 3, ЗУ уменьшено на 3, Доступность изменена до 2 и 6Л соответственно, а цена уменьшена до 150 ¥ и 1500 ¥.

ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ

Я видел манекены, срезанные ветки деревьев, стулья, скамейки в парке, бутылки, сиденья для унитазов и крышки люков – всё это использовалось в качестве импровизированного оружия. И это только вчера в Редмонде. Всё, что может поднято и имеет массу, достаточную для того, чтобы вбить какой-то смысл в оппонента, или кромку, которая может отделить истину от херни, использовалось в тот или иной момент в истории, чтобы причинить вред. Эти инструменты не идеальны, и вы не можете использовать их с большим изяществом или стилем. Но если всё это попадётся под руки, возьми старую железную сковороду и покажи, что мама приготовила на кухне.

Кувалда

ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ

Название	Точн.	Досяг.	ЗУ	БР	Доступ.	Цена
Бутылка (целая)	3		(Сила + 1)Ф	-	-	-
Бутылка (разбитая первым ударом)	3	-	(Сила)О	-	-	-
Цепь	4	-	(Сила + 1)О	-	-	10¥
Стул	3	2	(Сила + 2)Ф	-	-	30¥
Вилка	4	1	(Сила – 1)О	+1	-	-
Сковородка	3	-	(Сила + 1)О	-	-	20¥
Молоток	4	-	(Сила + 1)О	–1/–2	-	30¥
Пистолет (удар, а не выстрел)	4	-	(Сила + 1)О	-	Как оружие	Как оружие
Кий	4	-	(Сила)Ф	+1	-	45¥
Приклад стрелкового оружия	3	-	(Сила + 3)Ф	-	Как оружие	Как оружие
Кувалда	3	-	(Сила + 4)О	-	1	40¥

ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУЖИЕ

ГАРПУННОЕ РУЖЬЁ АКВАДАЙН АКУЛА-XS

Aquadyne Shark-XS Harpoon Gun

Будь то охота на рыбу, защита от агрессивных обитателей океана или напоминание другим разумным пловцам, что то, что вы обнаружили под волнами, принадлежит вам, Аквадайн Акула может стать ценным активом. Приводимая в действие CO2 и обладающая внутренним магазином, Акула не останавливается после одного нажатия спускового крючка, особенность, которая спасла многих дайверов, которые доверяли бренду Аквадайн. Для спортивной рыбалки Акула оснащена системой QuickClip, которая делает настройку на следующий улов быстрее, чем когда-либо.

- Акула обладает достаточной мощью, чтобы «рыбаки» не ограничивались обычной леской. Эта модель стреляет с достаточной силой, чтобы вытащить трос или что-то более тяжёлое.
- Sounder

ГАРПУННЫЕ РУЖЬЯ

ОБЫЧНОЕ ГАРПУННОЕ РУЖЬЁ

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Обойма	Доступ.	Цена
5	9Ф	-2	ОВ	-	1	6Л	200¥

ГАРПУННОЕ РУЖЬЕ АКВАДАЙН АКУЛА

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Обойма	Доступ.	Цена
5	9Ф	-2	ОВ	-	5(вм)	8Л	800¥

Гарпунное ружьё использует использует дальности лёгкого арбалета под водой и тяжёлого пистолета в атмосфере. Для стрельбы из этого оружия используется умение Стрельба из лука

РЕЙНДЖЕР СЛИВЕР ПИСТОЛЕТ-АРБАЛЕТ

Ranger Sliver Pistol Crossbow

Сливер, как и некоторые схожие конкурирующие модели, разработан для тайных операция, а не для нанесения большого урона. Из-за упора на скрытность, а не силу, Сливер чаще всего используется с инъекционными болтами. Эти якобы «лучшие на рынке» снаряды обладают значительной проникающей способностью, позволяющей убедиться, что всё, чем они загружены, попадет в цель.

- Эти снаряды определенно хороши, но не забывайте, что болт – это не что иное, как короткая стрелка, что означает, что есть болты со сменными наконечниками. Линейка взрывных и электрических наконечников от Титана может помочь увеличить потенциал вашего маленького Сливера.
- Mika

ПИСТОЛЕТ-АРБАЛЕТ

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Маг.	Дост.	Цена
7	(Сила + 5)Ф	-	ОВ	-	-	6Л	300¥

Пистолет-арбалет использует дальности тяжёлого пистолета и умение Стрельба из лука.

Гарпунное ружьё Аквадайн Акула-XS

Шипастый наконечник

ПРАЩА АРЕС ГИГАНТОУБИЙЦА

Ares Giantslayer Slingshot

Это не такая праща, которая была у вас в детстве – если бы у Давида был Гигантоубийца, конечный результат его маленькой ссоры с Голиафом не был бы таким впечатляющим. Современные материалы делают эту «детскую игрушку» такой же скрытной и смертоносной, как легкие пистолеты.

- Праща, будь то модель от Арес или что-то более приземленное, отлично подходит для доставки различных снарядов. Большинство людей метают мраморные шарики или шариковые подшипники, а иногда и пустотелые патроны, но липкие RFID-патроны и даже небольшой липкий заряд взрывчатого вещества – прекрасные варианты более творческого применения для пращи.
- Picador

ПРАЩА АРЕС ГИГАНТОУБИЙЦА

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Маг.	Дост.	Цена
7	2Ф	-	ОВ	-	-	-	50¥

Это оружие может быть использовано для стрельбы твердыми снарядами, такими как шариковые подшипники, в таком случае оно наносит указанные повреждения; или мягкими снарядами, такими как пустотелые снаряды, заполненные контактными токсинами или лекарственными средствами (стр. 444, ОКП SR5), которые наносят урон только в зависимости от вещества внутри.

Праща использует дальности сюрикенов и умение Стрельба из лука.

НАКОНЕЧНИКИ

ВЗРЫВНОЙ НАКОНЕЧНИК

Explosive Head

Что произойдёт, когда вы устанавливаете небольшой кумулятивный заряд на наконечник стрелы? Попади в кого-нибудь одной из таких и узнай.

ВОПЯЩИЙ НАКОНЕЧНИК

Screamer Head

Вам нужно дать приказ команде и вы знаете, что местные радиоволны полны патрулирующих деккеров? Пальни стрелой с вопящим наконечником. Хотя некоторые модели действительно вопят, большинство разработано с менее неловким звуком. Схемы точечной коррозии на полой поверхности наконечника предназначены для воссоздания разнообразных звуков для сигналов и даже могут быть довольно быстро изменены в полевых условиях. Удобный инструмент в любом арсенале подражателя Робина Гуда.

ЗАЖИГАТЕЛЬНЫЙ НАКОНЕЧНИК

Incendiary Head

Это не пылающие стрелы древних времен, эти наконечники стрел содержат небольшой заряд и ёмкость с белым фосфором, которая разрушается и прилипает к цели, поджигая её. Неприятно то, что кроме первоначально причиненного вреда, огонь продолжает гореть, пока есть запас кислорода.

МОЛОТОВИДНЫЙ НАКОНЕЧНИК

Hammerhead

Я всегда думал, что они предназначены для того, чтобы дать луку те же возможности, что и у пистолета с гелевым зарядом, но небольшое исследование привело меня к пониманию, что они существуют уже очень давно. Охотники на мелкую дичь знали, что пробивание туши уничтожит то немногое мясо, которое у добычи было, поэтому они решили выбивать их, вместо того чтобы рисковать с острыми наконечниками стрел. Кроме того, браконьеры, которые охотились за экзотическими птицами, знали, что могут потерять деньги, если убьют жертву, а потому использовали такую стрелу.

ШИПАСТЫЙ НАКОНЕЧНИК

Barbed Head

Эти наконечники предназначены для причинения вреда не только при входе в цель, но и при выходе из неё. Без обладателя твёрдой руки и медицинских навыков вытащить стрелу с таким наконечником будет проблематично.

НАКОНЕЧНИКИ

Предмет	Точн.	ЗУ	БР	Доступ.	Цена
Шипастый наконечник*	-	+1	-	5Л	10¥
Взрывной наконечник	-1	+2	-1	9Л	15¥
Молотовидный наконечник	-1	+10	+2	5	5¥
Зажигательный наконечник**	-1	**	-	12Н	100¥
Вопящий наконечник***	-2	-20	+6	12Н	5¥
Шоковый наконечник	-1	8О(э)	-5	6Л	25¥
Статическое древко	-	+4О(э)	-	6Л	Рейтинг х 25¥

* Для удаления шипастой стрелы без нанесения дополнительного урона цели требуется пройти проверку Первой Помощи + Логика [Ментальный] (3). Провал приводит получению [3 – успехи] клеток Физического урона, без сопротивления.

** При удачном попадании, даже при задевающим попадании, стрела вспыхивает белым фосфорным огнем с ЗУ 8Ф и -6 БР. Белый фосфор продолжает гореть в течение 3 боевых ходов, нанося 6Ф (–4 БР) урона от огня каждый ход (Огненный Урон, стр. 181, ОКП SR5) и, возможно, поджигая и повреждая предметы персонажа каждый ход.

Беспроводной бонус: Наконечник может быть взорван до удара, в таком случае урон разделяется между двумя целями в пределах 1 метра друг от друга. Обе цели делают бросок на избежание попадания по отдельности, и ни одна из них не получает стандартный урон (8Ф), вместо этого оба получают 6Ф, –4 БР, в течение 4 боевых ходов, включая текущий.

*** Для изменения настроек звука требуется Простое действие и успешная проверка Логики + Интуиция (1).

Беспроводной бонус: Сброс звука можно выполнить как Свободное действие, даже в полете.

ШОКОВЫЙ НАКОНЕЧНИК

Stick 'n' Shock

Хотя косяки нанопроизводства вызвали некоторые проблемы с шоковыми боеприпасами для огнестрельного оружия, к наконечникам это не относится. Шоковые наконечники – это лишь малая часть новейших технологий для стрельбы из лука. Лучники, которые хотят полностью использовать потенциал этих наконечников, должны комбинировать их со статическим древком, инновацией Арес, которое наполнено порошком, создающим разряд во время полета.

- Не только во время полета. Я слышал о парнях, которые разрядились в себя, когда они использовали эти вещи неправильно. Следует проявлять осторожность при попытке использовать эту технологию.
- Ma'Fan

МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

БУМЕРАНГ

Boomerang

Это не милая игрушка твоей юности, которую ты бросаешь, и она возвращается к тебе. Это охотничья палка аборигенов, которая может сломать шею эму. Современный охотничий бумеранг изготовлен из самых разных материалов и представляет собой либо тяжёлое дерево с тупым краем, либо более лёгкий композит с острым краем. Оба смертельны в умелых руках.

- БумерАй – это продукт Ренраку Австралия, который сочетает в себе немного австралийской истории и долю японскихи инноваций. Дешевый и малозаметный, БумерАй – это легкий спортивный бумеранг со специальной камерой, установленной внизу. Он спроектирован так, чтобы его можно было кинуть по широкой дуге и получить быстрый снимок сверху того, что может быть скрыто из поля зрения.
- Rigger X

БУМЕРАНГ

Точн.	ЗУ	БР	Дост.	Цена
Физический -1	(Сила + 2)О	-	4	50¥

Чтобы бросить и поймать возвращающейся бумеранг, необходимо провести две проверка, разделённых по двум боевым ходам: Метательное Оружие + Ловкость [Физический] (2), чтобы правильно бросить его, и Ловкость + Реакция (4), чтобы поймать его при возвращении. Бумеранг, поразивший цель, не возвращается.

Бумеранги используют дальности аэродинамических гранат.

Хоризон БумерАй: Это дешевый инструмент наблюдения, созданный скучающими в пустыне инженерами. БумерАй – это видеокамера, прикрепленная к бумерангу, которую можно бросить и получить вид с высоты птичьего полета. Данные с устройства можно скачать с помощью Сложного действия по возвращении к метателю.

Беспроводной бонус: Устройство может обеспечивать прямую трансляцию видео во время полета.

ГАРПУН / ДРОТИК

Harpoon/Javelin

Есть причина, почему копье было частью изначальной Олимпиады, которая была военноспортивным соревнованием. Металюди использовали заостренные палки, чтобы убивать добычу и друг друга на протяжении тысячелетий. Улучшения в технологии материалов лишь позволили им бросать дальше, быстрее и точнее.

ГАРПУН/МЕТАТЕЛЬНОЕ КОПЬЁ

Точн.	ЗУ	БР	Дост.	Цена
Физический	(Сила + 3)Ф	-1	6	125¥

Гарпуны используют умение Метательное оружие, но их также можно применять в качестве оружия ближнего боя, используя умение Клинки и нанося такой же урон, что и метательное оружие, с Досягаемостью 2. Гарпуны и дротики используют Дальности Аэродинамичных гранат.

СЕТЬ

Net

Казалось, что не было более нелепой гладиаторской смерти, чем быть пойманным сетью, а затем проткнутым насмерть. Я думаю, что тот факт, что гладиаторы, которые сражались с сетями, были самым низким из самых низких, делает это ещё хуже. Но в наши дни это не имеет значения. Если это работает, используйте это. Сеть – это отличный способ замедлить противника и обеспечить преимущество, и разве не в этом суть жизни – получить преимущество?

- И, если это не работает, модифицируйте это, пока не заработает. В то время как несколько попыток создания моноволоконных сетей были впечатляющими провалами, использовались другие, более примитивные материалы. Терра Котта ШредНет с колючей проволочной сеткой и Арес ШокНет со встроенным электрическим зарядным устройством были двумя очень популярными вариантами оживления обстановки.
- Sticks

СЕТЬ

Точн.	ЗУ	БР	Дост.	Цена
Физический -2	-	-	6	350¥

При успешной атаке с использованием правил для Задевающих Попаданий (стр. 183, ОКП SR5), сеть приземляется на противника, и они считаются находящимися в боевом захвате (стр. 207, ОКП SR5).

Нападающий должен подойти к цели, чтобы принять участие в любых действиях захвата.

Чтобы вырваться из сети, захваченный персонаж делает проверку Ловкости + Безоружный Бой (а не Сила + Безоружный Бой) или Ловкости + Искусство Побега как Сложное действие, с порогом, равным чистым успехам атакующего.

Сети используют половинную дальность метательных ножей (округление вверх) и применяют умение Экзотическое Стрелковое Оружие (Сеть)

КАВАЛЕР АРМС ТОМАГАВК ГОРОДСКОГО ПЛЕМЕНИ

Cavalier Arms Urban Tribe Tomahawk

Это не томагавк твоего деда. Сделанный из современных композитов и сбалансированный для метания, это – современный взгляд на классическое оружие коренных американцев оказывает столько уважения своим предшественникам, сколько вообще возможно в XXI веке. Популярный среди городских племенных уличных банд, особенно среди Первой Нации в Сиэтле, эти тщательно изготовленные орудия убийства также можно найти на поясах Салишских Ренджеров и Бешеных Сиу. При метании используются Дальности Метательного ножа и умение Метательное Оружие. В ближнем бою применятся умение Клинки, урон аналогичен.

МОНОМЕЧ АРЕС «ОДИН»

Точн.	ЗУ	БР	Доступ.	Цена
Физический +1	(Сила + 2)Ф	-1	4	200¥

Кавалер Армс Томагавк городского племени

ЭКЗОТИЧЕСКОЕ СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

ДУХОВАЯ ТРУБКА

Blowgun

Нет, не шучу. Духовая трубка на протяжении сотен лет молча нейтрализовала цели. Особенно популярна среди любителей скрытой мощи, которые любят отравлять свои цели, а затем возвращаться за добычей или добивать их, как только они больше не могут сражаться с блохами. Они используют многие навыки и почти всегда они смазывают наркотиками или токсинами свои иглы. В противном случае это будет просто иглоукалывание.

ДУХОВАЯ ТРУБКА

Точн.	ЗУ	БР	Режим	Боезапас	Дост.	Цена
8	1Ф	-	ОВ	1(дз)	4	15¥

Выстрелы из ружья производятся умением Экзотическое Стрелковое Оружие (Духовая трубка). Чтобы доставить токсин с помощью иглы духовой трубки, используйте правила Точечной атаки, чтобы выбрать область, не защищенную броней. Если атака успешна, яд достигает цели.

Обратите внимание, что при использовании духовой трубки персонаж может вдохнуть свою собственную иглу при критическом глюке; некоторые современные трубки имеют предохранитель в виде небольшого поперечного сечения в мундштуке.

Использует Дальности тазеров.

MORTIMER OF LONDON «ТРАФАЛЬГАР» ТРОСТЬ-ПУШКА

Mortimer Of London "Trafalger" Gun Cane

Там, где мода встречается с защитой, встречается это одноразовое оружие – функциональный аксессуар модной формы. Разработанная так, чтобы выглядеть, как обычные трости от модных линий Mortimer, бирка «Трафальгар» наносится на любые трость-пушки, независимо от того, как они выглядят.

- Линия Трафальгар была скопирована конкурентами, которые используют более мощный патрон в дешёвом корпусе, но все подделки уничтожают трость после использования.
- Thorn

ТРОСТЬ-ПУШКИ

«ТРАФАЛЬГАР» ТРОСТЬ-ПУШКА

Точн.	ЗУ	БР	Режим	Боезапас	Доступ.	Цена
6	7Ф	-	ОВ	1(п)	9Л	750¥

ПОДДЕЛЬНАЯ ТРОСТЬ-ПУШКА

Точн.	ЗУ	БР	Режим	Боезапас	Доступ.	Цена
5	9Ф	-	ОВ	-	6Л	150¥

Трость-пушка использует дальности тазера, можно использовать только безгильзовые боеприпасы и нельзя прикрепить никакие аксессуары. Он стреляет с помощью умения Экзотическое Стрелковое Оружие (Трость-пушка). Его модификаторы Сокрытия +0 для всей трости и –6 для определения ее истинной природы (см. стр. 457, ОКП SR5).

Поддельные модели уничтожаются после стрельбы.

АРЕС ВИЗГ, АКУСТИЧЕСКАЯ ВИНТОВКА

Ares Screech Sonic Rifle

Противный маленький чудак среди оружия. Хотя он называется «Визг» и классифицируется как «акустическая винтовка», любой, на кого наведена эта штука, редко слышит что-то, кроме позывов к рвоте. Это коварное изобретение использует сфокусированные звуковые волны, чтобы дезориентировать цель, не нанося реального ущерба. Идеально подходит для борьбы с толпой, только нужно запастись противогазом, так как запах рвоты из соевых бобов, что выходит из уволенных неудачников, заполнит всё вокруг.

- Не пытайтесь использовать Визг против духов. Отсутствие стандартной биологии делает их невосприимчивыми к эффектам. Хотя, он прекрасно работает на большинстве других целей. Эффект, как правило зависит от того, имеет ли цель уши, чтобы вывести её из равновесия.
- Stone

АРЕС ВИЗГ, АКУСТИЧЕСКАЯ ВИНТОВКА

«ТРАФАЛЬГАР» ТРОСТЬ-ПУШКА

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Доступ.	Цена
6	6О	*	ОВ	-	10(о)	16Л	8,000¥

Акустическая винтовка может стрелять с разными настройками луча. Она использует те же правила, что и дробовики (стр.191, ОКП SR5) для определения количества пораженных целей и модификатора ЗУ, а также дальностей. Для стрельбы из этого оружия используется умение Экзотическое Стрелковое Оружие (Акустическая винтовка).

Проверка на сопротивление урону использует Силу Воли вместо Тела и игнорирует всю стандартную броню. Эрвэр демпфер (стр. 500, ОКП SR5) даёт +2 дополнительных кубика к проверке на сопротивление. Заклинание Тишина или Безмолвие уменьшает ЗУ на –1 за успех проверки Чародейства.

Цели, пораженные лучом, страдают от дезориентации и тошноты (см. стр. 445, ОКП SR5, вместо проверки на Сопротивление токсинам, используйте проверку на Сопротивление повреждениям). В винтовке используются аккумуляторы с пиковой разрядкой, при каждом выстреле потребляется 1 блок питания.

БОЛА

Bolas

Возьми пару камней, свяжи их веревкой. Теперь у вас есть обычная бола. Возьми это и брось в что-нибудь, позволяя дополнительной центробежной силе увеличить урон. Теперь подумайте и попробуйте закрутить её вокруг цели. Это нелегко, но, если вы удачно попали, это одновременно и подчинение, и боль от урона. Современные болы не являются камнями, связанными нитями; как правило, они сделаны из твёрдой стали, соединённой проволокой, часто с тремя шарами вместо двух. Это любимое оружие охотников, которые предпочитают добывать свою жертву живой, особенно у охотников за головами.

БОЛА

ОБЫЧНАЯ БОЛА

Точн.	ЗУ	БР	Доступ.	Цена
Физический	(Сила + 3)О	+4	6	75¥

МОНОВОЛОКОННАЯ БОЛА

Точн.	ЗУ	БР	Доступ.	Цена
Физический	(Сила + 3)О / 12Ф	+4/–8	18Н	4,000¥

Бола может нанести один из двух типов урона в зависимости от её использования. Когда её бросают, чтобы поразить цель, сделайте проверку пропадания через умение Экзотическое Стрелковое Оружие (бола) (для моноволоконной болы используйте показатели ЗУ и БР по левую сторону от косой черты).

Когда её бросают с намерением обернуть вокруг определённой части противника, используйте модификатор за Точечную атаку в Локацию, чтобы определить успешность. Стандартная бола требует, чтобы цель немедленно провела проверку Ловкости + Гимнастика [Физический] с порогом равным количеству чистых попаданий атакующего; если цель терпит неудачу, она падает.

Для освобождения от болы требуется Длительная проверка Ловкости + Искусство Побега [Физический] (6, 1 Фаза действия) или острый нож (с помощью Сложного действия, чтобы её разрезать).

Моноволоконная бола требует, чтобы цель немедленно сделала проверку на сопротивление повреждению, используя характеристики на правой стороне от косой черты вместе с проверкой Ловкости + Гимнастика. После того, как цель оказалась обёрнута моноволокном, любой персонаж, пытающийся освободится с помощью вышеупомянутой проверки побега или движения, должен делать проверку на сопротивление повреждению за каждую попытку.

Бола использует дальности сюрикенов.

Бум-бола: Одна или две гранаты любого вида, связанные вместе. Они имеют Точность -2, а промахи определяются так же, как и смещение, за исключением максимальной дистанции при направлении 7 (т.е. за цель). Успешная атака болой означает, что гранаты находятся на расстоянии 0 от цели, когда они взрываются, и применяются правила Нескольких Одновременных Взрывов (стр. 195, ОКП SR5).

НЕМЕЗИС АРМС СУРУЧИН МОНОВОЛОКОННАЯ БОЛА

Nemesis Arms Suruchin Monofilament Bolas

Если запутаться в паре металлических шариков на металлической проволоке было не так уж плохо, представьте, если бы вместо проволоки была бы мононить. Возможности захватить очень мало, а вреда гораздо больше, хотя слоганом компании является подавление путем запугивания, утверждая, что они предотвращают бегство из-за возможной угрозы причинения вреда.

- Бегущие-социопаты часто находятся в авангарде интересных новшеств гонки вооружений. Бум-болы являются примером этого. Пара беспроводных гранат или одна граната и противовес используются для того, чтобы поймать цель в силки, очередное напоминание о том, насколько плохая может выпасть карта. Есть также те, кто просто использует конструкцию болы, чтобы взрывать гранаты прямо над мишенью. Пусть это и не мясная сальса, зато пюре отличное
- Red Anya

СТРЕЛЯЮЩИЕ НАРУЧИ TIFFANI ÉLÉGANCE

Tiffani Élégance Shooting Bracers

Элегантный и смертоносный шедевр высокой моды. Tiffani годами создавала Élégance, и сейчас существуют десятки базовых дизайнов. Настоящая элита меняет свои наручи в соответствии с новейшей модой, а некоторые собрали в своем гардеробе всю коллекцию.

- Жалкая попытка компенсировать отсутствие ствола. Тиффани пытается помочь в этом с помощью лазерного прицела, доступного в их новейших моделях.
- Thorn

СТРЕЛЯЮЩИЕ НАРУЧИ

«ТРАФАЛЬГАР» ТРОСТЬ-ПУШКА

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Доступ.	Цена
5(6)	7Ф	-	ОВ	-	1(п)	10Л	1,250¥

Стреляющие наручи Élégance могут использовать только безгильзовые боеприпасы и используют дальности тазера. На них нельзя устанавливать какие-либо аксессуары. Модификатор Скрываемости, что маскирует их настоящее предназначение, равен –5 (см. стр. 457, ОКП SR5).

ФН-ААЛ ПИСТОЛЕТ-ГИРОДЖЕТ

FN-AAL Gyrojet Pistol

Когда-то рекламировавшаяся в качестве фаворита Британского Специального Лодочного Эскадрона, ФН расширила свою рыночную аудиторию до большинства морских сил специального назначения по всему миру. Оружие выпускает миниатюрные 6-мм ракеты, которые взрываются при ударе – эффект, который под водой ещё страшнее, чем на поверхности.

- ФН производит полный набор альтернативных боеприпасов, которые хорошо соответствуют их стандартным аналогам. Гелигнитовые ракеты потрясающие.
- Sticks

ФН-ААЛ ПИСТОЛЕТ-ГИРОДЖЕТ

«ТРАФАЛЬГАР» ТРОСТЬ-ПУШКА

Точн.	ЗУ	БР	Режим	Боезапас	Доступ.	Цена
5	10Ф	-2	СЗ	10(о)	12Н	2,000¥

FN использует дальности и аксессуары тяжёлого пистолета. Когда он используется под водой, увеличьте стандартные значения ЗУ на +2 в дополнение к любым другим модификаторам.

Стреляющие наручи Tiffani Élégance

Кавалер Сейфгард

СЕТЕМЁТ СА РЕТИАРИЙ

CЗ Retiarus Net Gun

Это оружие поставляется в двух моделях: базовая и XL. Базовая предназначена для поимки существ меньше тролля; в то время как XL предназначена для троллей и других больших парней.

- Шоковая сеть отлично подходят для того, чтобы немного помочь с этими поистине злобными целями.
- Sticks

СЕТЕМЁТ

БАЗОВЫЙ СЕТЕМЁТ

Точн.	ЗУ	БР	Режим	Боеза-пас	Доступ.	Цена
5	-	-	ОВ	4(п)	9	750 /350¥

XL СЕТЕМЁТ

Точн.	ЗУ	БР	Режим	Боеза-пас	Доступ.	Цена
5	-	-	ОВ	2(п)	9	1,000 /400¥

ШОКОВАЯ СЕТЬ

Точн.	ЗУ	БР	Режим	Боеза-пас	Доступ.	Цена
Как оружие	8О(э)	-5	Как оружие	Как оружие	10Л	+250¥

Когда цель поражена, примените правила для сетей (см. стр. 24). Если против цели обычного размера используется XL сеть, цель получает модификатор -2 на использование своей Ловкости, в то время как XL цель, пораженная сетью обычного размера, получает +2 к использованию Ловкости. Сетемёт использует дальности лёгких пистолетов и на него нельзя устанавливать какие-либо аксессуары.

Стоимость по левую сторону от косой черты – это цена оружия; по правою – стоимость полной загрузки боеприпасов.

Шоковая сеть есть двух видов. Один активируется при контакте, второй в начале следующего боевого хода.

ТАЗЕРЫ

КАВАЛЕР СЕЙФГАРД

Cavalier Safeguard

Надежное оружие самообороны, этот тазер теряет немного мощи каждого дротика в обмен на большую вместимость магазина, а также оборудован надствольным лазерным прицелом, повышающим точность неопытного стрелка. Он по-прежнему достаточно похож на пистолет, чтобы запугивать цели, которые могут насмехаться над простым тазером.

- Для кого-то моих размеров, это просто щекотка.
- 2XL

КАВАЛЕР СЕЙФГАРД

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
5(6)	6п(э)	-5	СЗ	-	6(вм)	-	275¥

Стандартная комплектация: лазерный прицел

Беспроводной: успешное попадание информирует вас о состоянии здоровья цели (и Счетчиках Состояния).

ТИФФАНИ-ДЕФАЙНС ПРОТЕКТОР

Tiffani-Defiance Protector

Изящный тазер, разработанный для того, чтобы хорошо сочетаться с женской модой, оснащён цепляющейся рукоятью, позволяющий закреплять его в любом удобном месте, и гладким надствольным лазерным прицелом для быстрого прицеливания. Это идеальный выбор, для сочетания с «бессмертным» маленьким чёрным платьем, для хранения под приборной панелью автомобиля, или рядом с кроватью, чтобы хорошо спалось ночью.

ТИФФАНИ-ДЕФАЙНС ПРОТЕКТОР

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
5(6)	6п(э)	-5	СЗ	-	3(вм)	2	300¥

Стандартная комплектация: лазерный прицел

Беспроводной: успешное попадание информирует вас о состоянии здоровья цели (и Счетчиках Состояния).

Тиффани-Дефайнс Протектор

СКРЫТЫЕ ПИСТОЛЕТЫ

РЕВОЛЬВЕР КОЛЬТ НЬЮ МОДЕЛ

Colt New Model Revolver

Новая модель револьвера – это возвращение Кольта на рынок небольших револьверов, начатый с рекламной кампании, нацеленной на молодых домовладельцев и небольшие охранные фирмы. Нью Модел выпускается для множества малых калибров и в основном имеет традиционный дизайн. Цилиндр классически откидывается влево, что даёт быструю перезарядку с помощью соответствующего одобренного изготовителем ускорителя заряжания. Эта модель производится только на заводе Кольт в Коннектикуте и в основном остается редкостью за пределами северо-восточной части СКАШ. Внутри СКАШ граждане могут гордиться тем, что покупают оружие у одного из своих местных и успешных легендарных производителей. Доверьтесь качеству проверенного производителя. Доверься Легенде™.

Базовые модификации/аксессуары: нет

- Пару месяцев назад несколько штук попали на теневой рынок Балтимора. Одинокая Звезда сняла официальное одобрение пистолета через две недели.
- Sunshine
- Это ещё один малокалиберный пистолет без излишеств, выпускаемый на рынок для гражданского использования. Он представляет небольшую, но реальную угрозу для правительственных или корпоративных безопасников.
- Hard Exit
- Для дешевого дерьма этот ствол удивительно точен. Мне удалось попасть в 2-сантиметровую муху на расстоянии около 30 метров с первого раза.
- Kane
- Неужели эта муха приземлилась на носу у контрабандиста, который был должен тебе деньги?
- / dev / grrl
- <подмигивание>
- Kane

РЕВОЛЬВЕР КОЛЬТ НЬЮ МОДЕЛ

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
6	5Ф	-	СЗ	-	5	4Л	180¥

ЛЁГКИЕ ПИСТОЛЕТЫ

Фичетти Тиффани
Селф-Дефендер 2075

ФИЧЕТТИ ТИФФАНИ СЕЛФ-ДЕФЕНДЕР 2075

Fichetti Tiffani Self-defender 2075

Карманный пистолет, который был усовершенствован и теперь использует последние программы для изменения цвета поверхности, что позволяет ему быть отличным аксессуаром для любого наряда. Обновления доступны за скромную ежегодную оплату.

- Годится чтобы смешаться с толпой модников, а не для реальной работы. Если ваш план предусматривает использование этой штуки в качестве основного или дополнительного оружия, то рожайте другой план.
- Marcos

ФИЧЕТТИ ТИФФАНИ СЕЛФ-ДЕФЕНДЕР 2075							
Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
4	6Ф	-	ОВ	-	4(о)	3Л	350¥

Кольт Спецагент

КОЛЬТ СПЕЦАГЕНТ

Colt Agent Special

Спецагент был одним из бестселлеров Кольта с момента своего появления более ста лет назад, а постоянные доработки и усовершенствования делают его более чем актуальным. Большой калибр делает его популярным среди стрелков, которые предпочитают бить на расстоянии. Короткий ствол снижает проникающую способность снаряда, но возможность использовать боеприпасы от тяжёлого пистолета, позволяет некоторым организациям упрощать себе жизнь.

Базовые модификации/аксессуары: нет

- Несколько небольших охранных компаний начали выдавать их своим охранникам, чтобы заменить стволы от Фичетти. Подготовка этих парней так себе, но во что бы они ни палили, тому будет больно.
- Snopes
- Вольверин Секкьюрити ввели их в качестве дополнения к своим обычным пистолетам большого калибра. Я думаю, что бухгалтер объяснил, что они могут сэкономить деньги и одновременно делать большие дыры в людях. Все в выигрыше.
- / dev / grrl
- Сокращение затрат на хранение и закупку для некоторых организаций может быть значительным, но я сомневаюсь, что такая крупная компания, как Вольверин, сможет сэкономить достаточно средств, чтобы задуматься о постепенном отказе от большого пистолета и его боеприпасов.
- Mr. Bonds
- Забавный факт: пистолет называют «спецагентом», но никакие разведывательные организации официально не добавили его в свои списки.
- DangerSensei

КОЛЬТ СПЕЦАГЕНТ							
Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
5	8Ф	-	СЗ	-	8(о)	5Л	250¥
Это оружие использует дальности и боеприпасы тяжёлых пистолетов							

Сиавасэ Армс Пазлер

НИТАМА СПОРТЕР

Nitama Sporter

Этот легкий, гладкий и длинноствольный пистолет «Идеален для неопытного и некрупного метачеловека», как часто описывают продавцы оружейных магазинов. Обладающий встроенным лазерным прицелом, малой отдачей и большим внутренним магазином, он – популярное оружие для защиты дома.

- Спортер популярен для защиты дома среди ГРЕшников без криминальных записей. Большинство металюдей в тени предпочитают что-то более впечатляющее. Кроме того, «некрупные металюди» является рекламным эвфемизмом для «женщин», что объясняет, почему на плакатах с этим пистолетом обычно изображена стройная человеческая или эльфийская женщина. По крайней мере, она обычно носит одежду.
- Pistons

НИТАМА СПОРТЕР

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
6(7)	6Ф	-	СЗ	-	18(о)	10Л	300¥

Стандартная комплектация: лазерный прицел
Использует дальности тяжелых пистолетов.

СИАВАСЭ АРМС ПАЗЛЕР

Shiawase Arms Puzzler

Этот пистолет, собирающийся из двадцати невидимых для металлоискателя и являющихся предметами повседневного обихода (например, украшениями и периферией для коммлинков) компонентов, является отличным оружием для нелегального проноса на территорию. Трудно, но не невозможно понять, что разрозненные предметы фактически являются частью огнестрельного оружия. Распознать легче, если вы видели такое раньше.

- Знаете, что облегчает идентификацию? Тот факт, что некоторые такие украшения выглядят слишком неуклюжими и громоздкими, чтобы соответствовать чему-либо в моем гардеробе.
- /dev/grrl

СИАВАСЭ АРМС ПАЗЛЕР

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
4	6Ф	-	СЗ	-	12(о)	14Л	900¥

Для распознавания компонентов Пазлера как частей разобранного оружия требуется проверка Оружейника + Логика (Ментальный) (3) или Проницательности + Интуиция (Ментальный) (4). Для сборки или разборки Пазлера требуется Длительная проверка Оружейника + Логика (Ментальный) (6, 1 минута). Глюк проверки означает, что вы должны начать всё сначала; критический глюк ломает одну из частей, которую нужно будет отремонтировать, прежде чем оружие можно будет использовать.

Нитама Спортер

Кавалер Дублёр

ФИЧЕТТИ ЭКЗЕКЬЮТИВ ЭКШЕН

Fichetti Executive Action

«Сделай себя опасным с помощью Фичетти Экзекьютив Экшен!» – последний из длинной серии лозунгов этого пистолета, в стандартную комплектацию которой входит опция стрельбы очередью. Без других по-настоящему привлекательных функций, реклама – это всё чем отличается это оружие, но, похоже, это всё, что ему нужно, чтобы хорошо продаваться.

ФИЧЕТТИ ЭКЗЕКЬЮТИВ ЭКШЕН

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
6	7Ф	-	СЗ/ОЧ*	-	18(о)	10Л	300¥

*** Очередь из этого пистолета требует Простого действия**

Фичетти Экзекьютив Экшен

ТЯЖЁЛЫЕ ПИСТОЛЕТЫ

КАВАЛЕР ДУБЛЁР

Cavalier Deputy

С возвращением в моду ковбойской эстетики Дублёр стал излюбленным оружием современных городских ковбоев и стрелков. Этот пистолет менее тяжёлый для запястья и имеет барабан на семь патронов, что позволяет на равных конкурировать с Ругер Супер Вархок.

КАВАЛЕР ДУБЛЁР

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
6	7Ф	-1	СЗ	-	7(б)	3Л	225¥

Кольт Фьюче Фронтир

КОЛЬТ ФЬЮЧЕ ФРОНТИР

Colt Future Frontier

Этот крупнокаркасный пистолет – отсылка к временам Дикого Запада благодаря своей классической рукоятке и стилистическим элементам. В сочетании с современными технологиями производства и достижениями металлургии, Фьюче Фронтир предлагает отличному стрелку лучшее от обоих миров. Улучшение пружинного механизма позволяет облегчить техническое обслуживание и замену деталей сертифицированным персоналом, в то время как увеличенный цилиндр поддерживает ряд ностальгических калибров и их убойность. Это тщательный редизайн пистолета, который помог расширить страну, а потому: Доверься Легенде™.

Базовые модификации/аксессуары: Укреплённый

- Какой кусок дрека. Рекомендуемые патроны для этого пистолета представляют собой штампованные пули из лёгкого металла без оболочки. Кто использует такое?
- Bull
- Сообщество реконструкции Дикого Запада перешло к таким патронам на всех своих соревнованиях после того, как зелёному движению удалось запретить свинцовые пули на ряде их дистанций.
- Glitch
- А где тут, в тени, можно воспользоваться одним из них, Glitch? Я сомневаюсь, что кто-то посчитает это даже достойной защитой для дома.
- Hard Exit
- Возможно, нигде, но у меня был клиент, который держал пару из них на настенном стенде. Они пригодились, когда убийца привел с собой друзей из штурмовой группы. Они сделали достаточно большие отверстия в окне, чтобы клиент мог выбраться, пока нападавшие пытались выяснить, что происходит. Наличие оружия, скрывающегося на виду, не плохая идея.
- Mihoshi Oni

КАВАЛЕР ДУБЛЁР

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
5	8Ф	-1	ОВ	-	7(б)	6Л	500¥

Онотари Армс Попиратель

ОНОТАРИ АРМС ПОПИРАТЕЛЬ

Onotari Arms Violator

Этот пистолет постоянно совершенствуется, чтобы поддерживать свою репутацию, как носитель новейшей интегрированной электроники и современных материалов. Попиратель стал повсеместным обитателем стрельбищ, как новинка для лучших стрелков. Он поставляется со смартлинком, базовой системой распознавания цели и продвинутой системой безопасности (также базовой), которые постоянно обновляются за небольшую ежегодную плату. Запатентованный процесс задержки отдачи и использование безгильзовых боеприпасов (сокращающих количество движущихся частей) помогают создавать плотный, двойной урон по целям.

- Вездесущим фанатам техники нравится эта штука не столько за боевые качества, сколько за то, что с ней можно многое сделать, если её взломать. Если этот ствол у вас есть, убедитесь, что защитили его должным образом!
- Slamm-0!

ОНОТАРИ АРМС ПОПИРАТЕЛЬ

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
5(7)	7Ф	–1	СЗ	1	10(о)	7Л	550¥

Стандартная комплектация: Продвинутая система безопасности, встроенный смартган, базовая система распознавания цели

САВАЛЕТТЕ ГАРДИАН

Savalette Guardian

Этот сильно хрованный уличный пистолет-монстр популярен в тени уже более двух десятилетий. Тяжёлый пистолет со встроенным каналом смаргана, встроённой системой поглощения отдачи на основе микрогироскопа и опцией для стрельбы очередью – это очень уместное оружие для опытного владельца, который ожидает попасть в тяжёлый бой.

- Его используют многие частные детективы и телохранители, которые работают в неприятных местах или с неприятными людьми. Микро-гироскоп требует дополнительного обслуживания, но оно того стоит!
- Hard Exit

САВАЛЕТТЕ ГАРДИАН

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
5(7)	8Ф	–1	СЗ/ОЧ*	1	12(о)	6Л	870¥

Стандартная комплектация: Смартлинк
* Очередь из этого пистолета требует Простого действия

Савалетте Гардиан

ПСК-3 СКЛАДНОЙ ТЯЖЁЛЫЙ ПИСТОЛЕТ

СКЛАДНОЙ ТЯЖЕЛЫЙ ПИСТОЛЕТ ПСК-3

PSK-3 Collapsible Heavy Pistol

Созданный в 2061 году для российской тайной полиции УГБ, этот пистолет может сложиться в коробку, едва превышающую размер портмоне старого образца, стоит лишь повернуть скобу. Раньше это тайное оружие предназначалось только для УГБ, но информация о нём довольно быстро просочилась в медиа, и пушка стала популярным выбором для безопасников и шпионов по всему миру. Он может переходить в боевой режим нажатием одной кнопки, но требует специального глушителя, который необходимо купить отдельно за 700¥.

ПСК-3

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
4	8Ф	-1	СЗ	-	10(о)	16Н	1,050¥

Кавалер Эванатор

АВТОМАТИЧЕСКИЕ ПИСТОЛЕТЫ

КАВАЛЕР ЭВАНАТОР

Cavalier Evanator

Используя новейшие разработки, этот удивительно удобный легкий скрострел способен обеспечить огонь на подавление практически при любых обстоятельствах. Наклонный магазин уменьшает количество заклиниваний из-за неисправности пружины магазина, а встроенный лазерный прицел гарантирует, что пользователь точно увидит, куда полетят пули. Электронный механизм стрельбы обеспечивает полное сгорание пороха в стволе, при одновременном снижении ощущаемой отдачи от огня. Оснащённый стандартным складным прикладом Эванатор может служить основным оружием на ближней дистанции.

Базовые модификации/аксессуары: Электронный боёк, лазерный прицел, складной приклад

- Носить эту дуру скрытно без скрытой кобуры практически невозможно – одобренная производителем кобура сильно выделяется, так что каждый может определить, что скрыто оружие.
- Fianchetto
- Я думаю, это зависит от вашего размера, для начала. Но я больше беспокоюсь не об этом – я чуток опробовал эту пушку, но отсутствие бронебойности заставило меня вскоре отказаться от неё.
- Mihoshi Oni
- Я знаю, кто продает эти стволы по-дешовке, если вы хотите быстро вооружить группу. Но вы должны будете запастись патронами самостоятельно.
- Marcos
- А сколько нужно убрать RFID-меток и чипов в таком электронном пистолете? Я уверен, что диагностическая программа поставляется с удобным интерфейсом GPS, который поможет вам отслеживать неисправности, связанные с климатом, так что убедитесь, что всё, что можно отследить убрано из ствола.
- Beaker

КАВАЛЕР ЭВАНАТОР

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
5 (6)	5Ф	-	ОЧ/ПА	1(2)	20(о)	8Л	775¥

Онотари Армс Уравнитель

ОНОТАРИ АРМС УРАВНИТЕЛЬ

Onotari Arms Equalizer

Автоматический пистолет, поставляемый с завода с лазерным прицелом, складным прикладом и отсутствием физического прицела для удобства вытаскивания. Использует только гильзовые боеприпасы. Это оружие Сайдер-Круп популярно среди телохранителей и небольших охранных компаний из-за легкости легального приобретения. Мощный механизм буллпап выкидывает использованные гильзы вверх и вправо, делая его чуть менее популярным среди левшей.

ОНОТАРИ АРМС УРАВНИТЕЛЬ

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
4(5)	7Ф	-	ОЧ/ПА	(1)	12(о)	7Л	750¥

Стандартная комплектация: Складной приклад, лазерный прицел

Ремингтон Подавитель

РЕМИНГТОН ПОДАВИТЕЛЬ

Remington Suppressor

Подавитель, первая современная марка автоматического пистолета, предложенная Ремингтон, предназначена для военизированных организаций и правительственных учреждений, которым требуется компактное автоматическое оружие. Конструкция объединяет ряд европейских стилистических элементов с современными автоматизированными методами контроля качества производства, что приводит к точной настройке оружия, предназначенных для того, чтобы позволить пользователю точно поражать любую цель. Оружие поставляется со съемным шумоглушителем, позволяющим пользователю работать с меньшим шумом.

Базовые модификации/аксессуары:

Шумоподавитель

- Пистолет приличный, но не выдающийся. Мне было удобно в тот момент, когда я его нес, но я предпочитаю Арес Крестоносец II за его газоотвод.
- Hard Exit
- Мне было сложно удержать их на складе, хотя мне и удалось найти поставщика. Есть ряд небольших банд и преступных организаций, создающих достойный спрос на этот ствол прямо сейчас.
- Red Anya
- Более тяжёлый ствол помогает уложить противника, но я не люблю оружие, с помощью которого не могу вести огонь на подавление.
- Sticks
- Или что-то не сделанное Аресом.
- Slamm-0!

РЕМИНГТОН ПОДАВИТЕЛЬ

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
6	7Ф	-1	СЗ/ОЧ	-	15(о)	6Л	700¥

СКЛАДНОЙ АВТОМАТИЧЕСКИЙ ПИСТОЛЕТ ППСК-4

PPSK-4 Collapsible Machine Pistol

Изначально разработанное для российской тайной полиции УГБ, это огнестрельное оружие поставляется с завода с лазерным прицелом и складным прикладом. Он также может сложиться в безобидную коробку, когда повернуть скобу, а приклад сложить. Из -за складной природы прочие приблуды установить невозможно. Его гриф «совершенно секретно» был быстро раскрыт в начале 60-х годов, и с тех пор этот ствол стал популярным выбором для экипажей бронетехники, которым необходимо компактное оружие, чтобы справиться с жестким сопротивлением, с которым им обычно приходится сталкиваться. В сложенном виде, Сокрытие оружия падает до -6.

ППСК-4

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
5(6)	6Ф	-	СЗ/ОЧ	(1)	30(о)	17Н	2,800¥

Стандартная комплектация: Складной приклад, лазерный прицел

Складной автоматический пистолет ППСК-4

Ультимакс 70

УЛЬТИМАКС 70

Ultimax 70

Изначально спроектированное для тайных операций, это огнестрельное оружие лишено беспроводных систем и популярно для скрытого ношения. Благодаря встроенному лазерному прицелу и газоотводной системе пистолет точен и легко контролируется при стрельбе очередью, позволяя короткое время вести огонь на подавление. Ультимакс по-прежнему испытывает нехватку современных (читай: беспроводных) обвесов устанавливаемых на заводе, но предлагает множество вариантов для модификаций и постпродажного усовершенствования.

- В то время как профессиональные шпионы высмеивают это оружие из-за чрезмерного для настоящей тайной работы размера, Ультимакс 70 является хорошей альтернативой Хищнику в качестве повседневного оружия для бегущих в тени. Иногда вам просто нужно заставить всех прижаться к земле на несколько секунд.
- Sticks

УЛЬТИМАКС 70

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
5(6)	6Ф	-	ОЧ/ПА	(2)	15(о)	7Л	800¥

Стандартная комплектация: Газоотвод 2, лазерный прицел

Фьянчетти Милитари 100

ФЬЯНЧЕТТИ МИЛИТАРИ 100

Fianchetti Military 100

Милитари 100 предлагает точный автоматический огонь на корпусе большого пистолета. Инженеры Фьянчетти встроили сенсорный датчик смартлинка в корпус оружия, увеличив точность в полуавтоматическом и полностью автоматическом режиме. Модель оснащена жёстким усиленным полимерным корпусом с полностью интегрированными диагностическими датчиками, связанными с протоколами передачи данных Смартлинк, обеспечивая оператору полный доступ к состоянию своего оружия в любое время.

Базовые модификации/аксессуары: Смартлинк

- Не очень эффективно против брони – дизайнеры имели что-то против безГРЕшных, жителей Пустошей или чего-то подобного? Кажется, он заточен справляться с безоружными противниками, а не с военными.
- Slamm-0!
- Я сомневаюсь, что скоро будет много призывов к реальному военному конфликту. То, что произошло в Ацтлане и Амазонии, показало, насколько случайными могут быть в войне результаты и насколько разрушительными для действительно ценных вещей, которые ценят и правительства, и корпорации. Но всегда есть призывы поставить толпу на свое место.
- Aufheben
- Это не новая разработка или что-то подобное. Бронебойность всегда была проблемой для автоматических пистолетов. Как правило, возможность сделать небольшое оружие с возможностью автоматического требует меньших ресурсов.
- Hard Exit

ФЬЯНЧЕТТИ МИЛИТАРИ 100

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
5(7)	6Ф	-	СЗ/ОЧ/ПА	-	20(о)	8Л	850¥

ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЁТЫ

АРЕС ПАЛАЧ

Ares Executioner

Палач по-прежнему является абсолютной скрытой огневой мощью для специалиста по охране должностных лиц. Оружие аккуратно помещается в специально разработанный небольшой кейс, доступный в нескольких различных стилях и цветах (+ 400 ¥ за дополнительный кейс).

Стрелять можно прямо из кейса, нажав на скрытую кнопку, или, для версии со смартлинком (+ 500 ¥), через ЛЛС пользователя. При выстреле из портфеля штрафы за отдачу удваиваются, но сюрприз от Палача может быть достаточным для выживания. Палач также имеет встроенный шумоподавитель и телескопический приклад для случаев, когда он извлекается из корпуса.

- Хорошая вещь для людей в моей сфере деятельности, но лучшим из нас никогда не нужна такая огневая мощь.
- Mihoshi Oni
- Я думаю, что вы недооцениваете некоторые другие фигуры на игровой доске.
- Kane

АРЕС ПАЛАЧ

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
4(6)	7Ф	-	СА/ОЧ/ПА	1	30(о)	14Н	1.000¥

Стандартная комплектация: Телескопический приклад, шумоподавитель

Палач требует Простого действия для извлечения из кейса для обычного использования и для перезарядки, использует только безгильзовые боеприпасы.

Арес Палач

АРЕС СИГМА-3

Ares Sigma-3

Арес выпустила свою новейшую модель пистолета-пулемета для сотрудников правоохранительных органов по всему миру. Уникальный цилиндрический магазин Сигма-3 обеспечивает пользователям возможность форсированной подачи патронов, не беспокоясь о запасе боеприпасов в критические моменты. Встроенная рукоять для переноски на скользящем креплении позволяет операторам выполнять функции, выходящие за пределы возможностей смартлинка, что оптимизирует работу с учетом тактических потребностей. При использовании складного приклада стрелки постоянно превышают обычные показатели по стрельбе, тем самым подтверждая качество конструкции и технологии производства.

Базовые модификации/аксессуары: складной приклад, передняя рукоять, скользящее крепление (Рейтинг 2), смартлинк, рукоять для переноски

- Согласно недавним утечкам информации, Одинокая Звезда приобрела больше таких стволов, чем Странствующий Рыцарь. По-видимому, их подразделение в Остине любит большую емкость магазина, хотя это может быть лишь признаком напряженности в городе.
- Mr. Bonds
- Нет, просто Одинокая Звезда любит разбрасываться пулями, когда им это удается. Связанные с Ацци проблемы в Остине – просто ещё одно оправдание.
- Hard Exit
- Все ещё удивительно, что Арес пошел применение цилиндрических магазинов для автомата. Перезарядка цилиндра без специального инструмента длится вечность. А инструмент Арес, само собой, продаёт отдельно.
- Beaker
- Несмотря на то, что вы видите на тридах, большинство перестрелок во время бега длится менее трех секунд. У большого цилиндра достаточно ёмкости для почти шести секунд огня на подавление, а патроны ещё и останутся. Если вы так долго стреляете в лакея Одинокой Звезды, вы заслуживаете того, что получаете.
- Kane

АРЕС СИГМА-3

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
4 (6)	8Ф	-	СЗ/ОЧ/ПА	(2)	50(ц)	7Л	1,000¥

Кавалер Армс Гладиус

КАВАЛЕР АРМС ГЛАДИУС

Cavalier Arms Gladius

Простой дизайн, предназначенный для уличных патрульных, которым требуется временное увеличение огневой мощи, Гладиуса сочетает в себе современную электронику с простой в обслуживании конструкцией. Оружие также можно использовать для оснащения спешно поднятого ополчения; его простые требования к эксплуатации и техническому обслуживанию делают его идеальным для необученных стрелков. Штампованный металлический патронноприёмник является ключом к мощи оружия, в то время как запатентованные амортизаторы обеспечивают точность, а блок электроники сохраняют показатели калибровки.

Базовые модификации/аксессуары: складной приклад, лазерный прицел

- Я ещё не слышал о том, чтобы какие-либо правоохранительные органы использовали его. Похоже, что он провалился на пристрелках, которые требуются большинству организаций перед принятием на вооружение, хотя не из-за проблем с заеданием, если верить отчётам.
- Beaker
- «Блок электроники» – это просто лазерный прицел и счетчик боеприпасов, хотя, я думаю, дополнительное слоты в корпусе предназначены для продаваемых отдельно модификаций.
- Hard Exit
- Я видел, как некоторые из них были скуплены небольшими партиями в Африке. По-видимому, в Лалагосе есть магазин, который доставляет их прямо от Кавалер для местных жителей, и они выглядят получше, чем обычно находящееся там потрёпанные стволы.
- Cayman

КАВАЛЕР АРМС ГЛАДИУС							
Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
3(4)	7Ф	-	ОЧ/ПА	1(2)	32(о)	6Л	400¥

КРАЙМ СПРИ

Krime Spree

Спри – это новый дизайн телескопического затвора, предназначенный для тех, кому нужна альтернативная эргономика. Это экономичный выбор для требовательного стрелка. Конструкция предназначена для облегчения монтажа широкого спектра внешних прицельных и тактических модификаций. Хотя Крайм в настоящее время не производит такое оружие, звонок в наш дружелюбный отдел обслуживания клиентов предоставит ряд полезных советов в зависимости от местонахождения звонящего абонента.

Базовые модификации/аксессуары: Подстройка под метачеловека

- Хотя я ценю внимание к эргономичным деталям, я менее благодарен за плохо изготовленную боевую начинку и ствол. Я знаю, что они берут дополнительную плату за апгрейд, но вам не стоит это покупать из-за «приемлемой» точности.
- Mihoshi Oni
- Чтобы использовать – просто настрой затвор. Проблема на самом деле заключается в нарезке ствола – скорость закручивания снижает точность на стандартных боевых дистанциях.
- Beaker
- Этот булыжник стреляет, и это всё, что важно для меня!
- Slamm-0!
- Надеюсь, с твоим набором навыков ты будешь близок к тому, чтобы в кого нибудь попасть.
- Mihoshi Oni

КРАЙМ СПРИ							
Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
4	7Ф	-	ПА	1	30(о)	6Л	425¥

Крайм Спри

АК-98

HK УРБАН КОМБАТ

HK Urban Combat

HK продолжает предлагать Урбан Комбат в качестве своей элитной разработки на рынке пистолетов-пулемётов. Оружие целиком изготовлено из неметаллических компонентов и не может быть обнаружено с помощью традиционных металлоискателей. Компания H&K не пожалела средств на оборудование оружия встроенным смартлинком, несъёмным шумоподавителем и кастомизированной системой гидравлической компенсации отдачи. Цена этих доработок заключается в том, что оружие не может принимать дальнейшие модификации.

- Я встречала бегущего, который назвал себя Killzone2, он нёс одну из таких штук. Он никогда не говорил, где это достал.
- /dev/grrl

- Он работал исключительно на Арес, пока не попытался превысить свои полномочия на миссии. Я слышал, что он в конечном итоге оказался в руках у Одинокой Звезды.
- Sticks

HK УРБАН КОМБАТ

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
7(9)	8Ф	-	СА/ ОЧ/ПА	2	36(о)	16Н	2,300¥

Стандартная комплектация: Смартлинк, шумоподавитель

HK Урбан Комбат

ШТУРМОВЫЕ ВИНТОВКИ

АК-98

АК-98

Эта винтовка представляет собой АК-97 со встроенным подствольным гранатометом. Недавно изъятый из российских запасников, поскольку он в значительной степени заменен на АН-39, он все ещё производится для продажи на экспорт.

- Я могу предоставить оптовые скидки, если кто-то из вас заинтересован.
- Red Anya

- Знаю пару начинающих игроков, которых может заинтересовать несколько комплектов. Можете организовать доставку?
- Picador

- Для серьезной работы не рекомендую. Гранатомёт слишком неточен для зачистки городских помещений.
- Hard Exit

- Я считаю, что они работают достаточно хорошо, когда вы используете не смертельные химические вещества. Я каждый раз пытаюсь свести к минимуму убийства потенциальных будущих клиентов.
- Marcos

АК-98

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
5	10Ф	-2	СА/ ОЧ/ПА	-	38(о)	8Н	1,250¥
ГРАНАТОМЁТ							
3	*	*	ОВ	-	6(вм)	-	-

* Как у гранаты

АРЕС XBAP

Ares HVAR

Самый долго непрерывно производимый товар линии сверхскоростных автоматов Ареса, XBAP является хорошим выбором для стрелкового оружия. Он имеет смартлинк, жёсткий приклад с амортизатором и кастомную систему уменьшения отдачи, которая оптимизирована для высокой скорострельности оружия. Он способен принять некоторые модификации, но ствол XBAP не может поддерживать какие-либо изменения.

- Пали и молись в лучшем виде. Или худшем. Мне никогда не нравилась теория превосходства в скорострельности. В полевых операций она вызывает огромную проблему с логистикой.
- Picador
- Хорош там, где много целей. Винтовка ведёт огонь на подавление, как никакая другая, но, в отличие от Picadora, я не работаю в джунглях.
- Sticks

АРЕС XBAP

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
5(7)	8Ф	-	СА/ ОЧ/ПА	3(4)	50(о)	11Н	2,400¥

Стандартная комплектация: Смартлинк, амортизатор

КАРАБИН УЛЬТРАМАКС РЕИН ФОРЕСТ

Ultimax Rain Forest Carbine

Ультрамакс Реин Форест – это винтовка с коротким стволом, разработанная с учётом требований проекта для Суматранского Альянса. Оружие соответствовало всем правительственным критериям и было приобретено для оснащения полицейских сил. Карабин оснащен углублённым магазином для защиты от влаги и грязи, характерных для джунглей. С встроенной технологией сумеречного зрения, карабин хорошо приспособлен для операций под двойными и тройными лесными кронам, с чем часто сталкиваются пользователи. Карабин можно приобрести через Матрицу, а также у местных продавцов.

Базовые модификации/аксессуары: оптический прицел (с/ компенсация вспышек, визуальный канал, сумеречное зрение), выдвижной приклад

КАРАБИН УЛЬТРАМАКС РЕИН ФОРЕСТ							
Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
7	14Ф	-4	СЗ	(1)	18(о)	5Л	2,800¥

- Почему правительство платит за разработку служебной винтовки без возможности автоматического огня? Они же не станут запрещать такие пушки сами себе.
- / dev / grrl
- В рамках контракта на разработку и договора купли-продажи Ультимакс должна была предложить карабин как минимум на трех основных гражданских рынках. Полностью автоматическая винтовка сделала бы её незаконной в слишком многих местах. Очевидно, Суматранский Альянс хотел разделить затраты на разработку с другими странами, чтобы снизить свои расходы.
- Mr. Bonds
- Они использовали большой калибр и короткий ствол, что является очень плохой комбинацией для большинства стран. У него почти столько же дульной вспышки, сколько и убойной мощи.
- Marcos
- Они были правы в том, что этот ствол полезен под кронами. Я видел, как несколько команд использовали одну в качестве оружия поддержки в засаде.
- Aufheben

КОЛЬТ ИНСЕПШИН

Colt Inception

Последнее наступление Кольта на военный рынок, Инсепшин заменяет почтенную M23, что подтверждает продолжающееся доминирование Кольт в этом новом прибыльном сегменте рынка. Инсепшин поставляется со встроенными сошками для стрельбы на дальние дистанции, которые только усиливают исключительную точность оружия. Усиленный полимерный каркас из титанового сплава может выдержать удары, превышающие прочность обычного служебного оружия, и оставаться в рабочем состоянии. Инсепшин – это новый путь для Кольт, а потому: Доверься Легенде □.

Базовые модификации/аксессуары: сошки, Electronic Firing, лазерный прицел, Melee Hardening

КОЛЬТ ИНСЕПШИН							
Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
7(8)	10Ф	-1	СЗ/ОЧ	1(3)	35(о)	11Л	2,250¥

- Им точно нравится их яркие фразы, не так ли? Конечно, я всегда обнаруживал, что люди, которые говорят «доверяй мне» чаще всего, – это те, кому следует доверять меньше всего.
- Mika
- Сошку можно легко раскрыть в рабочее состояние с помощью команды ЛЛС; рамные опоры для тех покупателей, которые покупают пакет Intelli-Colt ставятся прямо на заводе.
- Slamm-0!
- Почему тебя заинтересовала винтовка военного типа? Из того, что я слышал, ты вообще избегаешь ситуаций, где в тебя стреляют.
- Hard Exit
- Они включены в последний патч «Action Sniper» ™. Я подумал, что мне следует провести исследование этой винтовки, прежде чем решусь.
- Slamm-0!

КРУПП АРМС КРИГФАУСТ

Krupp Arms Kriegfaust

Ветеран чистки Киламанджаро, Кригфауст был разработан, чтобы снабдить крупных членов военных подразделений мощным оружием, отвечающим их потребностям. Цилиндрический магазин лучше подходит для более крупных рук и меньше подвержен падению в ситуациях с высоким уровнем адреналина. Кригфауст также имеет съёмный оптический прицел, чтобы стрелок мог получить максимальные баллистические характеристики для высокомощных патронов

Базовые модификации/аксессуары: Подстройка под Метачеловека, Melee Hardening, оптический прицел (с/ усиление зрения 1, визуальное приближение)

КРУПП АРМС КРИГФАУСТ

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
8	9Ф	-1	С3/ОЧ	1	25(ц)	10Л	1,300¥

- Я был бы впечатлен, если бы рекламное объявление не читалось как брошюра Гуманистов «Ты слишком глуп, чтобы иметь оружие». Не каждому из нас нужно иметь модифицированное оружие, чтобы просто использовать его. Вы относитесь к оружию с уважением, и оно не подведёт вас, когда придёт время.
- Mihoshi Oni
- Лично меня поразила такая маркетинговая кампания. Рекламный сериал «Военный кулак» вызвал отклик у части орков и породил серию детских мультфильмов, гарантируя, что оружие будет иметь как минимум низкие долгосрочные продажи, так как молодежь предрасположена к необдуманным покупкам.
- Dr. Spin
- Несмотря на это, Греческий Легион Минотавров только что дал официальное заключение: «одобрено для боевой подготовки». Какой бы бюрократ это ни думал, использовать государственную воинскую часть в качестве полигона проверки качества, он был гением.
- Baka Dabora

НИССАН ОПТИМУМ II

Nissan Optimum II

Стандартное оружие военных Японской Империи, Оптимум II идёт в ногу со временем. Оружие получило известность в средствах массовой информации благодаря действиям генерала Сайто в Сан-Франциско. Оно имеет амортизатор и систему смартган.

- Япония объявила конкурс на замену для Оптимум II, а Ниссан даже не вышла на тендер.
- Baka Dabora
- Использование дробовика для открытия дверей – эффективная техника в ближнем бою. Также хорошо работает, когда есть возможность занять оборону в ожидании врага.
- Sticks
- Меня больше интересует, где окажутся винтовки, как только Япония начнет их списывать.
- Red Anya
- Я слышал, у Сиавасэ есть инсайдерская информация по новому контракту. Fatal Light популярен среди генералов, и я уверен, что в будущем это может сыграть им на руку.
- Beaker

НИССАН ОПТИМУМ II

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
5(7)	9Ф	-2	СА/ ОЧ/ПА	1	30(о)	10Н	2,300¥
ДРОБОВИК							
4(6)	10Ф	-1	ОВ	1	5(вм)	-	-

Стандартная комплектация: Амортизатор, смартган.

СБД-44

SBD-44

Ветеран Евро-войны, СБД-44 был разработан для оснащения одинаково спешно созданных немецких панцергренадёрских частей. Вдохновленный оружием, разработанным для столь же отчаянных времен и обновленный для стрельбы современными боеприпасами, СБД-44 был в первую очередь сконструирован с упором на скорость изготовления, а не на точность или качество, которыми обычно славится немецкое производство. Оружие также было быстро выведено из производства после распада Альянса, из-за чего оригинальные версии серийного производства стали сегодня редкостью. Крупп по-прежнему предлагает оружие в своем корпоративном каталоге безопасности, но за двадцать лет не было получено ни одного известного заказа.

Базовые модификации/аксессуары: Винтажный

СБД-44

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
3	10Ф	-1	СЗ/ОЧ/ПА	-	32(о)	4Л	500¥

- Я видела несколько таких за эти годы; они сильно пострадали после войны. Скорее продам его коллекционеру, чем толкну на улице.
- Red Anya
- Я выбросил один такой. Не уверен, что я ненавидел больше – тряску вверх-вниз шарнирного приемника или то, насколько плохо чувствовалась рукоятка. Я едва мог удерживать это оружие на цели в полуавтоматическом режиме. Казалось, всё там немного не в порядке.
- Marcos
- Новые возможности нано-производства в серьёзно подняли спрос на это оружие, АК-147 является в некотором роде прямым потомком этой конструкции. Это также привело к снижению цен на цеховую штамповку металлических компонентов, которые первоначально использовались для производства СБД -44.
- Mr. Bonds

СИАВАСЭ АРМС МУССОН

Shiawase Arms Monsoon

Муссон является последним дополнением к линейке Сиавасэ «Ствольный магазин», это мечта солдата о патронах прямо в стволе. Муссон выживает в самых суровых условиях окружающей среды и практически не требует технического обслуживания. Пользователь просто должен следить за тем, чтобы стволы не сильно засорялись, а пули летели к намеченной цели, чему способствует встроенная система смартлинк, которая защищена своим собственным противоударным корпусом.

Базовые модификации/аксессуары: смартлинк, Electronic Firing, Melee Hardening

СИАВАСЭ АРМС МУССОН

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
5	10Ф	-1	СЗ/ПА	1	20(ДЗ)x6	10Н	1,900¥

- Концепция «железного шторма» кажется хорошей в теории, но таскать дополнительные стволы в поле весьма болезненно.
- Hard Exit
- Хотя я и не представляю, насколько это сложно для винтовочной версии, я считаю что носить с собой запасных стволы для Фубуки не проблема, поскольку они достаточно короткие, чтобы их можно было уложить куда угодно.
- Kat o 'Nine Tales
- Я видел, как риггер использовала такую пушку на летающем дроне. Запасные стволы в 43 сантиметра были установлены на крыше её фургона, где дроны меняли их сами. Я не уверен, как это будет работать в другом виде, но у неё это получилось.
- Clockwork

HK XM30

HK XM30

Модульная оружейная система от HK. Каждый комплект поставляется с выдвижным прикладом, амортизатором, системой смартгана, оптическим прицелом, двумя дополнительными подствольными оружиями, дополнительными механизмами подачи патронов и четырьмя стволами различной длины, а также сошками для тяжёлых вариантов. XM30 предназначен для оснащения целых военных или полицейских подразделений с возможностью менять ТХХ в зависимости от оперативной ситуации[1].

- Я считаю их слишком сложными для большинства бегущих, которые их получили. Видел уличного самурая, который привык стрелять первым, но запутался в том, какой вариант использовать сначала.
- Glitch
- У меня нет проблем с эти. Проще иметь сумку с деталями, чем правильно хранить полдюжины полноразмерного оружия разного калибра.
- Rock Pilot

HK XM30

ШТУРМОВАЯ ВИНТОВКА

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
6(8)	9Ф	-2	СА/ ОЧ/ПА	(1)	30(о)	15Н	4,500¥

КАРАБИН

6(8)	9Ф	-2	СА/ ОЧ/ПА	(1)	30(о)	-	-

СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА

7(9)	9Ф	-2	СА	2(3)	10(о)	-	-

ЛЁГКИЙ ПУЛЕМЁТ

6(8)	9Ф	-2	ОЧ/ПА	2(3)	100(лента)	-	-

ДРОБОВИК

3(5)	10Ф	-1	СА	(1)	10(о)	-	-

ГРАНАТОМЁТ

4	*	*	ОВ	-	6(о)	-	-

Стандартная комплектация: Оптический прицел, амортизатор, смартлинк.

Для смены конфигурации XM30 необходимо пройти Длительную проверку Автоматов + Ловкость (5, 1 минута). Карабин использует дальности ПП.

1 Как ни странно, но у такой системы есть прототип из реального мира – Stoner 63.

СПОРТИВНЫЕ ВИНТОВКИ

Из спортивных винтовок можно стрелять с помощью умения Длинноствольное Оружие. Их дальности таковы: Близкая: 0-50; Средняя: 51-250; Дальняя: 251-500; Сверхдальняя: 501-750;

ВИНЧЕСТЕР МОДЕЛЬ 2024

Winchester Model 2024

Эта классическая винтовка среднего калибра была обновлена с учетом потребностей современного охотника. Действие затворного рычага было обновлено благодаря использованию современных материалов, в том числе титанового сплава, в тех областях, где требуется наибольшая прочность на кручение. Камера была покрыта легко моющимися полимерами без снижения ее способности выдерживать нагрузку, создаваемую пороховыми газами патронов.

Базовые модификации/аксессуары: оптический прицел (с/ визуальное приближение)

ВИНЧЕСТЕР МОДЕЛЬ 2024							
Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
6	12Ф	-	СЗ	-	7(вм)	4Л	1,800¥

- Большинство коллекционеров предпочитают оружие старше 2050 года. Очевидно, экстрактор гильз в старых винтовках был лучше. Насколько я могу судить, стреляют они примерно одинаково.
- Beaker
- Это одна из тех забавных вещей о зарплатных рабах – они верят тому, что видят в Матрице. Я сомневаюсь, что кого-то здесь волнует, приземлится ли латунная гильза на расстоянии одного или трех метров от них – для наших целей это обычно не имеет значения.
- Hard Exit
- Вот хорошая точка зрения об этой винтовке и о Спрингфилд 2003. Они сделаны только для обычных гильзовых патронов; никто не производит винтовку или патроны для безгильзовых вариантов.
- Beaker
- Ты имеешь в виду, что «нормальные» люди не беспокоятся о том, оставляют ли они за собой след? Я считаю это маловероятным <сарказм выключен>.
- / dev / grrl

ВИНЧЕСТЕР МОДЕЛЬ 2067

Winchester Model 2067

Это последнее обновление линейки «Пушки, покорившие Запад». Винтовка была переработана для того, чтобы выдерживать давление газов от современных патронов и соответствовать действующим нормам безопасности. Винтовка использует классические калибры для традиционных стрелков и соревнований, но вместе с этим улучшена, чтобы использовать ряд современных патронов для тех, кто желает привести свою коллекцию к современному стандарту. Она доступна во множестве различных подмоделей; пожалуйста, обратитесь к нашему каталогу в Матрице перед покупкой.

Базовые модификации/аксессуары: винтажный

ВИНЧЕСТЕР МОДЕЛЬ 2067							
Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
5	8Ф	-1	СЗ	-	15(вм)	4Л	650¥

- Мне было интересно, когда я изучал варианты для выбора, модель 2067 более популярна в ГКА, чем в СКАШ. Винчестер поставляет на экспорт почти в три раза больше единиц, чем оружия для внутреннего потребления.
- Glitch
- С винтовки весело стрелять, но я не хотел бы использовать её в боевой обстановке. Стрельба по мишеням – это одно, но перезаряжать её лучше не перед медведем.
- Hard Exit
- Я не уверен, что это плохой выбор, всё зависит от противника. Какой-то чудак сдерживал команду спецназа Странствующего Рыцаря с помощью одной из них и с пистолетом того же калибра. Должен добавить, что он использовал почти две тысячи патронов.
- Sunshine

M1 ГАРАНД

M1 Garand

Гаранд является отличительной маркой качества с момента своего появления, более ста лет назад. Недавно изготовленная, современная винтовка является прекрасной преемницей оригинала, при этом оригинальные производственные мощности используются, когда это только возможно, для обеспечения того, чтобы она была такой же точной и надежной, как и оригиналы.

Базовые модификации/аксессуары: винтажный

M1 ГАРАНД							
Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
5	12Ф	-1	СЗ	-	8(о)	3Л	1,100¥

- Ещё один ребрендовый товар от Монобэ, на этот раз без каких-либо обновлений. Я думаю, что не могу винить их за то, что они извлекли выгоду из этого рынка – стреляющий оригинал стоит почти 9 000 ¥, а реставрированный – почти в десять раз больше.
- Baka Dabora
- Сколько денег компания может заработать, по сути, подделками древнего оружия? Вы должны понимать, что копирование современных продуктов Арес будет более выгодным.
- / dev / grrl
- В прошлом году они заработали достаточно, чтобы погасить примерно половину своих кредитов Усин. Хотя этого недостаточно для обеспечения полной независимости, они находятся на пути к успеху, а Усин с радостью «снимает сливки» с их прибыли.
- Mr. Bonds

МАРЛИН 3041 БЛ

Marlin 3041 BL

Классическая винтовка 3041 с затворным механизмом была тщательно переработана, чтобы соответствовать самым жёстким стандартам надежности, о чем свидетельствует её выбор Департаментом доходов Иллинойса среди длинноствольного оружия. Ствол винтовки и ее механизм были защищены запатентованной антикоррозийной обработкой Марлин для создания семейной реликвии, которая прослужит долгие годы.

Базовые модификации/аксессуары: Оптический прицел (с/ визуальное приближение)

МАРЛИН 3041 БЛ							
Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
5	10Ф	-3	СЗ	-	6(вм)	5Л	1,100¥

- Помимо единственной государственной закупки, большинство из них находятся в руках мирных жителей. Такие винтовки не очень-то похожи на штурмовые по большинству государственных требований.
- Glitch
- Контроллер от штата Иллинойс, помимо прочего, находится под следствием по поводу этой закупки. Очевидно, она подтолкнула несколько агентств к покупке стволов, в которых они не нуждались. Министерство Доходов штата закупало длинноствольное оружие последний раз во время вспышки ВИТАС.
- Kay St. Irregular
- То есть они фактически кинули партию оружия клеркам и подзаборным хакерам? Я уверен, что всё закончилось хорошо.
- Orbital DK
- Три руководителя, один политический депутат и пять хакеров погибли, семь получили ранения. Государственная полиция засчитала это как массовую попытку самоубийства. Государственная Ассамблея была недовольна этой трагедией, но затем поняла, что они получают сокращение средней заработной платы, поскольку заменившие их сотрудники не имели стажа работы.
- Sunshine

МАРЛИН 3468ОВ

Marlin 3468OS

Эта крупнокалиберная винтовка использует классический патрон .45-70, что делает её идеальным для охоты на очень крупную североамериканскую дичь, и она достаточно мощна, чтобы справиться с большинством проблем, связанных с пробужденным миром, с которыми может столкнуться человек на открытом воздухе. Усиленная полимерная рама рассчитана на долгие годы грубого обращения в лесу, а улучшенная двухзвенная система обеспечивает плавное движение при провороте.

Базовые модификации/аксессуары: нет

МАРЛИН 3468ОВ

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
4	13Ф	-1	ОВ	-	4(вм)	6Л	1,000¥

- Единственное место, где я видел её, было на территории Алгонско-Манитоункого Совета. Тогда казалось, что почти все носят по одной из них или более. Я никогда не проводил так много времени в дикой природе.
- Traveler Jones
- Сейчас они в основном используются как охотничьи ружья. Зарядник был разработан для военного использования пару сотен лет назад, когда в основном использовали чёрный порох.
- Beaker
- Чёрный порох? Я думала, что такое бывает только в скучных историях. Если только мы не говорим об уличном наркотике, появившемся в прошлом месяце.
- / dev / grrl

МАРЛИН 79С

Marlin 79O

Первая винтовка, которой должен овладеть каждый начинающий стрелок, 79С – мечта новичка. Винтовка с небольшим диаметром ствола точна, проста в обслуживании и стрельбе. Дополнительным преимуществом является то, что боеприпасы широко доступны и дешевле при организации оптовых закупок. 79Ф имеет минимальную отдачу, и с его ограниченным выбросом газов, случаи снижения боевой дальности маловероятны. Марлин поддерживает программы «Меткий Стрелок» среди молодежи, предоставляя эту винтовку квалифицированным организациям, обучающим следующее поколение самозащите.

Базовые модификации/аксессуары: нет

МАРЛИН 79С

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
4	5Ф	-	СЗ	-	10(о)	3Л	300¥

- Реально, Glitch? Если меня подстрелят одной из них, я с большей вероятностью умру от стыда, чем от потери крови.
- Kane
- Может показаться, что такая винтовка не интереснее, чем пистолет-пулемет, но в СКАШ гораздо больше тонкоствольных винтовок такого калибра, чем автоматического оружия. Это может не относиться к вашим конкретным делам, но те, кто грабят дома, могут в конечном итоге окончить дело не так, как планировали.
- Fianchetto
- СКАШ поддерживает программу «Меткий Стрелок» среди граждан для выявления потенциальных новобранцев до того, как они закончат начальное образование. По этой причине они также субсидируют производство этого типа винтовки. Что-то вроде милитаризации сегодняшних детей, чтобы скормить их завтрашним войнам.
- Kay St. Irregular
- Как получить дешевые патроны и какая оптовая скидка? Сделайте наценку на уличную стоимость, и я могла бы создать источник дохода.
- / dev / grrl
- Недостаточно просто уйти в отставку и смириться с риском, что тебя могут застрелили твои же покупатели. Знай, как только ты решишь стать фиксером – все хотят получить прибыль, поддерживая нас.
- Whippit

МАРЛИН X71

Marlin X71

Современная затворная винтовка, предназначенная для охотников за крупной дичью, X71 была полностью переработана, чтобы соответствовать изнурительным требованиям арктической среды. Программа самодиагностики винтовки не так универсальна, как те, которые предлагаются с помощью технологии Смартлинк, но ее простота уменьшает вероятность неисправности. Простой в использовании счетчик боеприпасов позволяет стрелку быстро определять свой статус при охоте на опасную добычу, гарантируя, что охотник не станет преследуемым.

Базовые модификации/аксессуары: Изменение под экстремальную среду, уровень 1 (Арктика), Оптический прицел (с/ сумеречное зрение, усиление зрения 2, визуальное приближение)

МАРЛИН X71

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
5	12Ф	-4	ОВ	-	5(вм)	6Л	1,500¥

- Опять затвор? Скучно, мы можем вернуться к интересным стволам, пожалуйста?
- Slamm-0!
- Ненавижу соглашаться с пухлым декером, но это подделка Ремингтон с несколькими незначительными модификациями, чтобы не замерзать в снегу.
- Kane
- На самом деле это обычная винтовка для граждан, живущих на территории Атабасксого Совета. Модификации для холодной погоды, над которыми вы глумитесь, могут означать разницу между жизнью и смертью.
- Traveler Jones
- Хорошо если так, но я бы предпочел что-то с большей емкостью магазина или меня могут ждать тяжёлые последствия.
- Hard Exit

СПРИНГФИЛД 2003

Springfield 2003

Спрингфилд 2003, современный римейк классической винтовки, – воплощение мечты охотника. Возможности винтовки в настоящее время проверены компьютером на соответствие допускам, в котором использовались новейшие лазерные измерительные инструменты. Тщательно продуманная и мастерски сделанная конструкция этого оружия с хромированным стволом обеспечивает прицельную точность, обычно свойственную снайперскому оружию, разработанному для элитных команд специального назначения. Современный композитный материал устраняет главную проблему с таким огнестрельным оружием как семейной реликвии, которая заключается в том, что древесина, используемая на оригиналах, часто «стареет» при использовании. Новая версия рассчитана на многолетний срок службы, поскольку композит был полностью протестирован с упором на надёжность и отказоустойчивость.

Базовые модификации/аксессуары: винтажный

СПРИНГФИЛД 2003

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
9	12Ф	-2	ОВ	-	5(вм)	4Л	3,600¥

- Где вы нашли это объявление? Спрингфилд Армс прекратили её производство почти сорок лет назад. Я даже не могу найти приличное руководство по ценообразованию.
- Slamm-0!
- Рядом с Таллахасси есть небольшой магазин оружейников, который делает их на заказ. Вам просто нужно знать, с кем поговорить и какой тип рома ускорит ваш заказ.
- Kane
- Они довольно распространены в сельских общинах в КАШ. Они точные, дальнобойные и довольно мощные для поражения цели среднего размера. Но я не хотел бы наткнуться на пробужденную тварь, имея только затворную винтовку.
- Hard Exit

СПРИНГФИЛД МОДЕЛЬ 1855 РЕПРОДУКЦИЯ

Springfield Model 1855 Reproduction

Репродукция двухсотлетнего оружия, 1855 остаётся популярным среди реконструкторов Северной Америки. Хотя сейчас хобби не так популярно, как на рубеже веков, Спрингфилд предоставил лицензию на производство ряду небольших фирм по всему континенту. Качество ружейных мушкетов, продаваемых через магазин «Спрингфилд Матрица», было гарантировано нашими оружейниками, обеспечивающими надежность и точность.

Базовые модификации/аксессуары: винтажный, надкуси и заряжай

СПРИНГФИЛД МОДЕЛЬ 1855 РЕПРОДУКЦИЯ							
Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
2	10Ф	-	ОВ	-	1(НЗ)	4Л	850¥

- Я знаю кое-кого, у кого есть два таких ствола, и он даже держит немного чёрного пороха в гараже. Теперь я сомневаюсь, что у него есть какие-либо заряды (типа из свинца), но штык – это не шутка.
- Hard Exit
- Реконструкция как хобби более распространено в КАШ, чем в СКАШ. Вероятно, это связано с насмешливыми комментариями прессы и отсутствием уроков истории гражданской войны в США в программах начального образования.
- Snopes
- Я сомневаюсь, что кто-либо из нас увидит одну из них где-нибудь, кроме как на стене какого-то любителя, но об этом нужно помнить, когда мы попадаем в розыскные листовки законников. Если у кого-то это есть, и вы вломитесь к нему, то он может попытаться использовать это против «кровожадного террориста».
- DangerSensei

СПРИНГФИЛД M1A

Springfield M1A

Спрингфилд, классическая североамериканская охотничья винтовка, созданная на основе многовекового военного образца, с радостью представляет нового производственного партнера для этой исторически значимой винтовки. Наш нынешний партнер обновил винтовку, чтобы она принимала современные модификации для удовлетворения потребностей современных стрелков, в том числе усовершенствованный прицел, поддерживающий связь с ЛЛС стрелка, помогающий с точностью, что исключает упущение возможностей в охотничьих поездках. Заинтересованные клиенты должны связаться со своим местным дилером или приобрести её непосредственно в нашем матричном магазине. Обращаем ваше внимание, что из-за высокого спроса исполнение заказа займёт от трёх недель.

Базовые модификации/аксессуары: Оптический прицел (с/ визуальный канал, визуальное приближение, усиление зрения 1)

СПРИНГФИЛД M1A							
Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
6	12Ф	-1	СЗ	-	20(о)	6Л	1,700¥

- Качественное американское огнестрельное оружие, любезно предоставленное заводом Монобэ в Шаньдуне. Похоже, Спрингфилд находит новые пути для расширения своего рынка.
- Baka Dabora
- Возможно, он не производится в Северной Америке, но он довольно хорошо изготовлен и достаточно точен, чтобы стать снайперской винтовкой для не сильно дорогих наёмников.
- Marcos
- Монобэ собрала для этого заводское помещение, рабочую силу и ржавые станки Спрингфилда. Теперь они используют прибыль от своих ограниченных продаж оружия, чтобы модернизировать этот же продукт и поправить свою финансовую ситуацию.
- Mr. Bonds

СНАЙПЕРСКИЕ ВИНТОВКИ

БАРРЕТТ МОДЕЛЬ 122

Barret Model 122

Отличная винтовка из отличных материалов. Барретт десятилетиями производит огнестрельное оружие мирового класса, модель 122 заменяет модель 121 в качестве основного предложения компании. Винтовка по-прежнему оснащена шумоглушителем, системой смартган и складными сошками для повышения дальности стрельбы.

БАРРЕТТ МОДЕЛЬ 122

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
7(9)	14Ф	-6	СЗ	(2)	14(о)	20Н	38,500¥

Стандартная комплектация: Сошки, смартган, шумоподавитель.

- Я слышал, что снайпер может использовать эту модель для удивительно хороших выстрелов, но я не могу понять, как он может работать без маскировки, и не быть пойманным.
- Rock Pilot
- Я не уверен, что вы хотели бы иметь такой ствол в городских условиях, но мы использовали их как инструмент в противотранспортной засаде.
- Picador
- Я использовал Баррет пару раз. Нет ничего лучше, чем взорвать голову офицера ацци, чтобы убедить остальных уйти.
- Kane

Онотари Армс JP-K50

ОНОТАРИ АРМС JP-K50

Onotari Arms JP-K50

У Онотари JP-K50 необычное прошлое, изначально её разрабатывали для следующего витка Евро Войн, которого так и не произошло. Во всяком случае пока. Производство оружия было отложено на десятилетия, и только недавно оно ушло на конвейер во время так называемой Гражданской Войны Драконов. Способный переключаться между огнем на дальнюю дистанцию против одиночной цели в прочной броне (типа дракона) или стрельбой по группам целей (таким как дрейки), JP-K50 рассматривался как оружие, которым можно вооружать целые отряды. Он не получил большую серию, но JP-K50 успели создать достаточно, чтобы во многих отношения цена переросла в качество, конечный результат – это своего рода штурмовая винтовка большого размера, а не высококачественный и точный инструмент, которыми известен Сайдер-Круп во всем мире.

- Мне трудно поверить, что управляемая драконом корпорация создаст оружие против драконов, но каждый наёмник, нанятый для уничтожения Аламис, должен взять с собой одну из них.
- Stone
- И не многие из них выжили. Так говорят.
- > Sticks

ОНОТАРИ АРМС JP-K50

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
7	12Ф	-3	С3/ОЧ	2	25(о)	13Н	12,500¥

Стандартная комплектация: Амортизатор

ПИОНЕР 60

Pioneer 60

Десятилетиями Морган Бун был лицом Лонг Райфл Компани в Кентукки и его Pioneer 60 является основным изделием, покупаемым в сельских районах КАШ и СКАШ, даже если его компания отказывается продавать этот ствол кому-либо в ГКА. Простой, но эффективный и надёжный ствол, который идеально подходит для тех, кто просто хочет уйти из дома на выходные, выпить пива и завалить что-то из местной фауны.

- Бун сильно ненавидит ГКА, особенно Сиу. Его предки переворачиваются в могиле.
- Stone
- В тот день он был в ещё армии. Он был в Денвере, когда война прекратилась, и у него никогда не было шанса сразиться. Шестьдесят лет спустя он всё ещё ждёт той войны.
- Sticks
- Он и Клейтон Уилсон привыкли быть жёсткими. Вместе уезжали в отпуск, вместе ездили в командировки, Бун даже нанял его в качестве консультанта на год после того, как Клэй был вынужден покинуть Одинокую Звезду, делая одолжение. Он против «связываться с Божьей помощью», и они перестали разговаривать после того, как Клей подвергся леонизации[1]. Старый Бун слишком жесток, чтобы сдохнуть.
- Kay St. Irregular

ПИОНЕР 60

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
5	10Ф	-1	ОВ	-	5(вм)	2Л	500¥

1 Генетическое омоложение, предположительно, основано на ВВЧМЧ.

Терракота Армс АМ-47

ТЕРРАКОТА АРМС АМ-47

Terracotta Arms AM-47

Эта крупная снайперская винтовка, в первую очередь предназначена для использования крупными метавидами. Винтовка прокачена передовой электроникой, которая поможет стрелку уничтожить цель. АМ-47 оснащена оптическим прицелом, системой смартган, утяжелителем ствола, сошками и системой распознавания цели с удлиненным стволом для увеличения дальности, по сравнению с конкурентами.

- Я всё ещё поражен размером этой винтовки. Я видел, как тролли управлялись с ней, эта штука длиннее, чем некоторые эльфы.
- Beaker
- Удлиненный ствол помогает при стрельбе на дальние дистанции – и на более короткой тоже сгодится.
- Rock Pilot

ТЕРРАКОТА АРМС АМ-47

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
7(9)	15Ф	-4	СЗ	1(3)	18(о)	14Н	35,000¥

Стандартная комплектация: Сошки, коммлинк (рейтинг устройства 5), оптический прицел (сумеречное зрение, визуальный канал, визуальное приближение), смартган

ДРОБОВИКИ

АВТО-АССОЛТ 16

Auto-assault 16

Любимец военных и наёмников, прочный и смертоносный АА-16 – новейшее пополнение линейки дробовиков «АА». Неофициально прозванный пользователями «Молот», АА-16 обеспечивает превосходную огневую мощь и подачу боеприпасов на коротких и средних дистанция в боевых столкновениях, и полностью доминирует на ближней дистанции. Специально разработанные внутренние механизмы также поглощают большую часть отдачи оружия, что делает АА-16 чрезвычайно простым в обращении.

- «Молот» также прост в обслуживании. Как и у его предшественника, АА-12, его внутренняя часть изготовлена из нержавеющей стали, которая препятствует накоплению всевозможного мусора и требует минимальной (а то и меньше) смазки.
- Picador
- Они также очень популярны для использования на дронах или автоматических турелях; особенно среди меня.
- Rigger X

АВТО-АССОЛТ 16

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
4	13Ф	-1	СЗ/ОЧ/ПА	2	10(о) или 32(ц)	18Н	1,800¥

Авто-Ассолт 16

ВИНЧЕСТЕР МОДЕЛЬ 201

Winchester Model 201

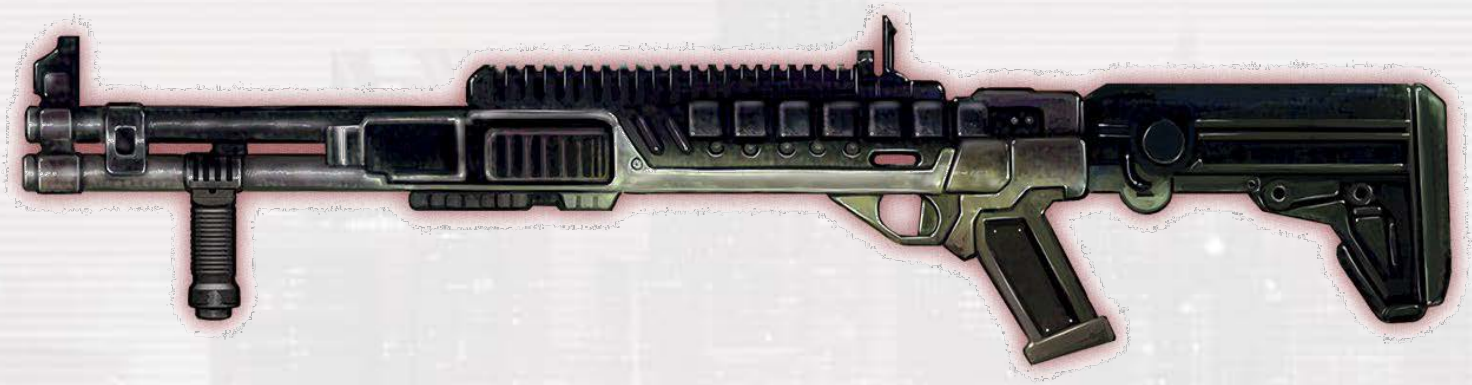
Модель 201 с ручной резьбой по корпусу ружья является прекрасным продолжением линейки. Этот дробовик, обычно продаваемый спортсменам по всему миру, изготовлен с различными прицельными приспособлениями для традиционных соревнований и охоты. Графический рисунок на прикладе имеет девять доступных вариантов, а также индивидуальную резьбу для тех клиентов, которые хотят получить уникальный вид огнестрельного оружия как семейной реликвии.

Базовые модификации/аксессуары: Нет

ВИНЧЕСТЕР МОДЕЛЬ 201

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
8	11Ф	-1	СЗ	-	2(п)	8Л	1,300¥

- Прекрасное охотничье ружье, любимое английским дворянством. Я слышал об одном таком, которое называют «лучшей вещью из когда-либо доставленных из колоний». По общему признанию, владелец никогда бы не думал об использовании его в гневе, но он всё ещё хранит его и разумное количество боеприпасов в доме.
- Winterhawk
- Прекрасное качество изготовления. Если вы не верите мне, посмотрите на их «живую» камеру, передающую посмотреть на производственный процесс, а стол для ручной резьбы, расположен близко к камере, для особенно хорошего обзора. Не то чтобы кто-то здесь захотел заказать оружие, которое выдаст его лучше, чем отпечатки пальцев.
- Beaker
- Я бы предпочел получить тот, который упомянул благородный Winterhawk. Какой адрес? В задницу колонии.
- Kane



ВИНЧЕСТЕР МОДЕЛЬ 2054

Winchester Model 2054

Модель 2054 представляет собой полуавтоматический дизайн, первоначально представленный Государству Ютов для возможного использования их военной полицией. Дробовик имеет встроенный лазерный прицел и выдвижной приклад, а также может быть легко модернизировано с помощью системы Смартган. В тот год Государство Ютов заказало первые экземпляры из этой серии, дробовик был предоставлен гражданским покупателям в 2056 году, после того как был заключен первый военный контракт.

Базовые модификации/аксессуары: лазерный прицел, выдвижной приклад

ВИНЧЕСТЕР МОДЕЛЬ 2054

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
4(5)	11Ф	-1	СЗ	(1)	7(вм)	6Л	900¥

- Это пример того, почему Винчестер в значительной степени сосредоточился на гражданском рынке. Продажи почти прекратились, как только Государство Ютов перестало быть крупным покупателем. Производственная линия собирает комплекты оружия только три месяца в году – в остальное время она используется для производства запасных частей для другого оружия.
- Dr. Spin
- Ничего особенного в дробовике нет. Солидно для дизайна двадцатилетней давности, но более современные проекты легче интегрировать с ЛЛС.
- Beaker
- Большинство людей здесь не собираются использовать такое оружие, как это. Некоторые из хакеров здесь могут оценить лазерный прицел, чтобы повысить свою точность, но я не знаю, кому ещё это может пригодится. И эта группа не имеет большого значения (без обид, администраторы), потому что, как правило, если они используют оружие, бег уже почти провалился.
- Hard Exit

ВИНЧЕСТЕР МОДЕЛЬ 2066

Winchester Model 2066

Модель 2066, представленная в недавнем трихите «Рассвет Безумных ИИ», представляет собой переработку классического дизайна ружья Винчестера, модернизированного для современного спортсмена, в сочетании с «убийцей роботов». Приемник изготовлен из высокопрочной стали, улучшая способность оружия выдерживать нестандартные для охотничьего ружья нагрузки, а система газоотвода была усилена для стрелков, предпочитающих более длинные современные патроны. Механика была разработана с самосмазывающимися частями, чтобы гарантировать бесперебойную работу и подачу патронов, которая является критическим фактором для тех, кто застигнут врасплох в дикой стране.

Базовые модификации/аксессуары: Нет

ВИНЧЕСТЕР МОДЕЛЬ 266

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
4	11Ф	-1	ОВ	-	5(вм)	4Л	1,000¥

- Я понимаю, что Винчестер хочет извлечь выгоду из последних успехов, но действительно ли дробовик с рычажным действием соответствует тому, что они описывают? Старомодный – это преуменьшение.
- Slamm-0!
- Основной клиентской базой Винчестера никогда не будут военные или крупные охранные фирмы. Лучшее, на что они могут надеяться и успешно продвигаться на рынке, – это мелкие покупатели. Компания может иногда производить военизированное оружие, но их основным покупателем является спортсмен. Их репутация основана на качестве и обслуживании клиентов, чтобы обеспечить выживание.
- Dr. Spin
- Некоторые предпочитают классику.
- Bull

КАВАЛЕР ФАЛЬШИОН

Cavalier Falchion

Кавалер, компаньон Шерифа, Фальшион разработан, чтобы быть частью ЛЛС сети стрелка. Система смартлинк от Фальшион безболезненно синхронизируется с комлинком пользователя, обеспечивая визуальные сигналы при переключении оружия в тактической ситуации. Улучшенная система безопасности и отсутствие ручного управления гарантирует, что оружие не может быть повернуто против своего владельца. Кроме того, в соответствии с популярными вариантами визуальной настройки у Шерифа, Фальшион доступен в различных цветах и декоративных узорах.

Базовые модификации/аксессуары: улучшенная система безопасности, Melee Hardening, смартлинк, Trigger Removal

КАВАЛЕР ФАЛЬШИОН

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
5(7)	12Ф	-1	ОВ	-	8(вм)	9	1,200¥

- Кавалер начал продавать соответствующие комплекты модификации внешнего вида для Фальшиона и Шерифа. Я не уверен, что мне нравятся стили, которые они продают, но это увеличило их доходность на три процента за последний квартал. Я никогда не понимал, от чего покупатели оружия стали частью рынка тщеславия.
- Mr. Bonds
- Я не знаю о наборах для внешнего вида, но подразделения Одинокой Звезды, патрулирующие Гэри, штат Индиана, начали нести комбо: «Шериф и Фальшион». И нет, я не скажу вам, почему я там был.
- Traveler Jones
- Улучшенная система защиты делает их довольно бесполезными для гангстеров, желающих выследить один или два патруля, так что я могу понять, почему некоторые офицеры переходят на них. Хуже, когда кто-то, несущий этот ствол, сталкивается с настоящей командой бегущих в тени с приличным хакером.
- Hard Exit

КРАЙМ БОСС

Krime Boss

Этот инструмент смерти с цилиндрической обоймой – последнее производственное чудо, выпущенное Крайм для любителей гражданского оружия. Конструкция с большой рамой поглощает отдачу, создаваемую скорострельностью оружия, позволяя стрелку удерживать ствол нацеленным на цель, будь то бумажная мишень-силуэт, подброшенная глиняная тарелка или пробужденный зверь. Крайм Босс гарантирует, что вы станете «царём горы».

Базовые модификации/аксессуары: Подстройка под метачеловека

КРАЙМ БОСС							
Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
3	13Ф	-1	СЗ	-1	15(ц)	11Л	600¥

- Вы можете много говорить о том, как Крайм распространяет дробовик среди металюдей, но вы не можете многое сказать о самом оружии. Называть его неточным было бы преуменьшением.
- Mihoshi Oni
- Меня больше беспокоит громкий бас в рекламе. Этот стиль рекламной кампании вымер почти пятьдесят лет назад.
- Dr. Spin
- Несмотря на то, что точность оружия сомнительна, в ряде городских районов он хорошо продается как надёжный и относительно доступный вариант защиты дома. Хотели бы вы пойти в дом, где у жителя есть дробовик с цилиндрической обоймой, и он может видеть в темноте?
- Glitch

Моссберг AM-CMDT

МОССБЕРГ AM-CMDT

Mossberg AM-CMDT

Дробовики не славятся своей точностью, но Моссберг надеется, что последняя версия их изделия AM-CMDT изменит это. Объединив свой классический дизайн боевого дробовика с новейшими технологиями смартгана, Моссберг недавно начал рекламную кампанию, нацеленную на правоохранительные органы и службы безопасности, в которой называет AM-CMDT «идеальным балансом между точностью и огневой мощью». В то время как предыдущие версии CMDT использовали только игольчатые боеприпасы, текущая версия способна принимать все стандартные патроны для дробовика.

- Точность оправдывает шумиху, но низкая емкость магазина не позволяет использовать его в автоматическом режиме. С полным магазином вы получите одно, может быть, два нажатия на курок до того, как потребуется перезарядка. Лучшее использование для этого оружия: выбрать цель и «уложить» её.
- Hard Exit

МОССБЕРГ AM-CMDT

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
5(7)	12Ф	-1	СЗ/ОЧ/ПА	-	10(о)	12Н	1,400¥

РЕМИНГТОН 990

Remington 990

Если у вас ограниченный бюджет и нужен хороший бумстик или вы ищете хорошее базовое оружие, чтобы выбраться из дрека, вы не ошибётесь, выбрав Ремингтон 990. Надежный дизайн без излишеств, модель 990 стабильно производится уже почти семьдесят лет и широко доступна практически в любой части мира. Профессионалы ценят за прочность и надежность оружия прямо с конвейера, а новички – за простоту использования и низкую стоимость. В стандартную комплектацию 990 входят крепления сверху и снизу оружия, предназначенные для аксессуаров.

- Отличное оружие для тех, кто считает стрельбу второстепенным навыком.
- DangerSensei
- И мой любимый ствол для шалостей!
- Kane
- Отлично, он снова пьяный.
- /dev/grrl

РЕМИНГТОН 990

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
4	11Ф	-	СЗ	-	8(о)	6Л	950¥

Стандартная комплектация: Скользящее крепление (сверху и снизу)

Ремингтон 990

Франчи СПАС-24

ФРАНЧИ СПАС-24

Franchi SPAS-24

Модернизированная версия классического СПАС-22 – прочный боевой помповый дробовик, оснащённый системой смартган и оружейным фонарём, установленным на цевье. Но вместо традиционного складного приклада, 24-ая модель поставляется с жёстким прикладом и амортизатором.

ФРАНЧИ СПАС-24							
Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
4(6)	12Ф	-	СЗ/ОЧ	1	10(о)	12Н	1,050¥
Стандартная комплектация: Жёсткий приклад, смартган							

СИАВАСЭ АРМС ГРАД							
Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
4	10Ф	-1	СЗ	(1)	5(дз)	4Л	450¥

СИАВАСЭ АРМС ГРАД

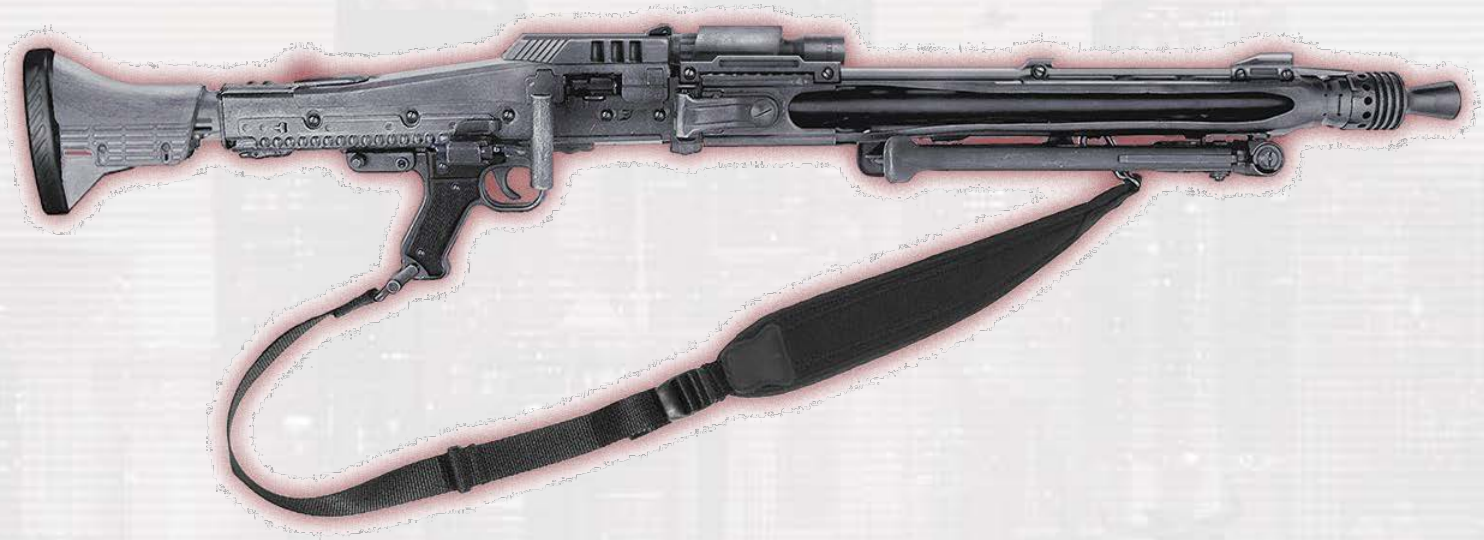
Shiawase Arms Rain

Последний выход Сиавасэ на рынок гражданского оружия – «Ствольный магазин», пользуется популярностью у многих организаций, поскольку он упрощает ведение учёта и техническое обслуживание, поскольку ствол заменяется одновременно с боеприпасами. В настоящее время у Града есть нескольких различных видов, с рекомендациями по базовой матричной поддержке, основанными на законах вашей страны.

Базовые модификации/аксессуары: Выдвижной приклад

- Мне нравится базовый выдвижной приклад. Это делает его удобнее для небольших металюдей, а герметизированные боеприпасы - достаточно легким в обслуживании, поэтому я могу тратить время на другие вещи.
- Clockwork
- Я не уверен, кому это оружие действительно продается. Спецификации кричат о правоохранительных органах, но кампания, похоже, нацелена на домовладельцев.
- Dr. Spin
- Оружие выглядит как поиск того, куда применить технологию. Я понимаю резон дульной зарядкой для пистолетов, поскольку она позволяет увеличить емкость в маленьком пространстве, и также работает для систем точечной защиты, но применение её для оружия размером с винтовку кажется слишком громоздким, чтобы быть практичным.
- Hard Exit

Сиавасэ Армс Град



ПУЛЕМЁТЫ

КРАЙМ ВОЛНА

Krime Wave
(лёгкий пулемёт)

Волна является первым автоматическим оружием, предложенным Крайм. Это результат нескольких лет разработки, причем не только в области баллистики и эргономики, но и материаловедения, поскольку Крайм обновил свои производственные процессы, чтобы обеспечить надлежащий уровень теплового рассеивания. Волна имеет систему двойной подачи патронов, позволяющую пользователю по мере необходимости переключаться между предварительно загруженным магазином и патронной лентой. Пусть Крайм Волна сопровождает вас там, куда вы направляетесь.

Базовые модификации/аксессуары: сошки, Подстройка под метачеловека

- Интересное оружие. Греция ещё не одобрила его использование в Легионе Минотавров, и мне трудно найти на него покупателей.
- Snopes
- У меня есть информация, что Воры приобретают их для собственных нужд, а не для продажи на улице. Я понятия не имела, что они завербовали так много больших металюдей, что появилась необходимость вооружить их так сильно.
- Red Anya
- Я прикрепил пару таких на Стил Линкс, с которой я работал. Они кажутся достаточно точными для использования в военных операциях.
- Clockwork

КРАЙМ ВОЛНА

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
5	10Ф	-2	ПА	(2)	50(о) или 100 (лента)	11Н	2,000¥

Рурметалл СФ-20

РУРМЕТАЛЛ СФ-20

(тяжёлый пулемёт)
Ruhrmetall SF-20

Когда знаменитое подразделение наемников MET2000 заказало в Рурметалл совершенно новый тяжёлый пулемёт, у них было только два условия: упростить настройку и сделать его максимально мощным. Результатом стал СФ-20, один из самых тяжелых пулемётов на планете. Оружие быстро стало опорой механизированных и штурмовых отрядов MET2000. Удобная конструкция легко настраивается, в то время как стандартное комплектация включает в себя газоотводную систему, набедренный упор и лазерный прицел.

- В рамках своего контракта с Рурметалл только «избранные», одобренные MET2000, клиенты могли приобрести СФ-20. После недавней трёпки в Южной Америке они значительно ослабили эту политику и выбросили на рынок некоторое количество СФ-20 для поддержки штанов.
- Red Anya

СА ВОЗМЕЗДИЕ

(лёгкий пулемёт)
SA Nemesis

Представленный несколько лет назад компанией Сиавасэ Армаментс, пулемёт Возмездие был разработан, чтобы стать основным оружием поддержки для современных пехотных подразделений. Хотя его ТТХ сопоставимы с большинством других лёгких пулемётов, Возмездие выделяется разнообразие систем, которые входят в стандартную комплектацию. Система распознавания целей один дополнительный набор RFID-меток и профилей изображений помогают предотвратить огонь по своим, в то время как стандартная система смартган повышает общую точность.

- Дорогая, но чертовски хорошая инвестиция по моему не сильно скромному мнению. Мои стрелки любят эту штуку, а различные отряды иногда платят из своего кармана, чтобы держать их в штате. Одни только системы распознавания целей того стоят.
- Picador

РУРМЕТАЛЛ СФ-20

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
5(6)	12Ф	-4	ПА	1(4)	50(о) или 100(лента)	18Н	19,600¥

Стандартная комплектация: Передняя рукоятка, лазерный прицел, подствольная тренога

СА ВОЗМЕЗДИЕ

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
5(7)	9Ф	-2	ОЧ/ПА	2	50(о) или 100(лента)	16Н	6,500¥

Стандартная комплектация: Газоотвод 2, система распознания целей (20 RFID-меток, 20 профилей изображений), система смартган

СА Возмездие

Средний пулемёт Ультамакс

СРЕДНИЙ ПУЛЕМЁТ УЛЬТАМАКС

Ultamax MMG

Ультамакс, обычно ассоциируемый с военными и наемными подразделениями Тихоокеанского Кольца, пробился на другие театры военных действий и стал оружием недавней Амазонско-Ацтланской войне. Во время этого конфликта подразделения, вооружённые Ультамакс, произвели впечатление как на союзников, так и на противников. Из-за своей компактной и несколько нетипичной конструкции Ультамакс на большом расстоянии иногда путают с лёгким пулемётом или улучшенной боевой винтовкой, что дорого обходится вражеским силам. Стандартная комплектация включает переднюю рукоятку для управления огнем, лазерный прицел для повышенной точности и треногу для использования при стрельбе в статическом положении.

СРЕДНИЙ ПУЛЕМЁТ УЛЬТАМАКС

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
5(6)	10Ф	-2	ПА	1/6	50(о) или 100(лента)	16Н	7,60¥

Стандартная комплектация: Передняя рукоятка, лазерный прицел, подствольная тренога

ТЯЖЁЛЫЙ ПУЛЕМЁТ УЛЬТАМАКС–2

Ultamax HMG-2

После успеха их линейки средних пулемётов, Ультамакс решила откусить кусок от рынка тяжёлых. Дизайнеры усилили базовую конструкцию и назвали её Ультамакс–2. Спешка в разработке в сочетании с сокращением финансирования привело к недостаточно мощному и неточному базовому изделию, которое, без глубоких модификаций, уступает другим представителям своего класса. В стандартную комплектацию входит лазерный прицел и подствольная тренога.

- Это. Кусок. Дрека. Получил такой в качестве оплаты за работу, и в первый раз, когда я использовал его в бою, не получил ничего, кроме неисправностей. Мне чуть не снесли голову.
- Kane
- Что, не будет рассказа о кровавой мести?
- Bull
- Ещё не нашел ту крысу.
- Kane

ТЯЖЁЛЫЙ ПУЛЕМЁТ УЛЬТАМАКС–2

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
4(5)	11Ф	-4	ПА	6	50(о) или 100(лента)	16Н	16,000¥

Стандартная комплектация: Лазерный прицел, тренога

Тяжёлый пулемёт Ультамакс–2

ФН МАГ-5

ФН МАГ-5

(Средний пулемёт)
FN MAG-5

Обычный обитатель современного поля битвы в Шестом мире, МАГ-5 часто используется как вспомогательное оружие боевой машины или для защиты фиксированной позиции. Хотя некоторые считают, что его общая точность несколько низковата, мало кто может отрицать грубую силу этого оружия. В стандартную комплектацию входят лазерный прицел, система газоотвод 2 и подствольная тренога.

- То, что маркетинговый отдел никогда не упоминает: эргономика этой хреновины – сосёт! Почти все пользователи МАГ-5, каких я встречал, каким-то образом дорабатывают управление этой хренью, включая меня; и это не потому что я тролль!
- Beaker

ФН МАГ-5

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
4(5)	11Ф	-3	ПА	2(8)	50(о) или 100(лента)	18Н	8,500¥

Стандартная комплектация: Газоотвод 2, лазерный прицел, тренога

GE ВИНДИКАТОР МИНИ-ГАН

(лёгкий пулемёт)
GE Vindicator Mini-gun

Технически классифицируемый как лёгкий пулемет, этот шестиствольный вращающийся свинцовый вертел с ленточной подачей патронов обычно устанавливается на транспортных средствах, дронах или лёгких самолетах. «Винди» также популярен среди крупных метатипов. Несмотря на относительно легкие боеприпасы, Виндикатор обладает исключительными способностями к пробиванию брони и приличному управлению отдачей. Тем не менее, оружие всё же большое и громоздкое. Боеприпасы доступны в стандартной 100- патронной ленте или в кастомной GE-ленте на 200 патронов (не совместима с любой другой системой оружия, стоимость: 100 ньюйен). Для работы Виндикатора требуется несколько секунд для раскрутки стволов, прежде чем он сможет стрелять, что можно делать только в полностью автоматическом режиме. В стандартной комплектации также поставляется система смартган.

GE ВИНДИКАТОР МИНИ-ГАН

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
4(6)	9Ф	-4	ПА	2	200(лента)	24Н	6,000¥

Стандартная комплектация: Скользящие крепления (верхний и нижний слот), смартган.

Пользователи должны использовать Простое действие, чтобы раскрутить стволы, прежде чем он сможет выстрелить.

GE Виндикатор Мини-ган

ОРУДИЯ И ПУСКОВЫЕ УСТАНОВКИ

ГАУС-ВИНТОВКА АРЕС ГРОМОБОЙ

Ares Thunderstruck Gauss Rifle

За последние несколько лет у Арес было немало проблем с оружием, но это не тот случай. Громобой добился огромного успеха на рынке, бренд получил ещё большее признание, чем Пантера XXL в категории штурмовых пушек. Он не обладает достаточной мощностью обычной штурмовой пушки, но его облегчённая отдача, более короткое время цикла и непревзойденное пробивание брони со временем сумели перебороть скепсис потребителей, обеспокоенных очень высокой ценой.

ГАУС-ВИНТОВКА АРЕС ГРОМОБОЙ

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
7(8)	15Ф	-8	СЗ	(1)	10(о) + энергия	24Н	26,000¥

Стандартная комплектация: Лазерный прицел, амортизатор

Громобой использует и боеприпасы, и энергию для каждого выстрела. Питание подается от аккумуляторов с пиковой разрядкой и потребляет 1 блок за выстрел. Громобой может удерживать в себе энергию на один выстрел или получать энергию от внешнего источника, такого как ранец, рюкзак или питание автомобиля, если оно подходит.

КРАЙМ БОМБАРДИР

Krime Bomb
(Штурмовая пушка)

Крайм рада объявить о своей первой штурмовой пушке, предназначенной для более слабых метатипов. Революционная система подавления отдачи позволяет более легковесному персоналу переносить самую тяжёлую огневую мощь. Бомбардир также включает в себя скользящее крепление и лазерный прицел, что даёт пользователю множество тактических преимуществ. Неси Бомбардира, и будь бомбардиром.

Базовые модификации/аксессуары: лазерный прицел, скользящие крепления (Рейтинг 2)

КРАЙМ БОМБАРДИР

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
6(7)	15Ф	-6	ОВ	-	4(вм)	20Н	23,000¥

- Это точно не типично для Крайм. Они начали получать довольно большое количество пользователей среди Сынов Саурона и других радикальных метагрупп. Интересно, почему они рискуют работать на этом сегменте рынка – где так много возможностей, чтобы что-то пошло не так.
- Mihoshi Oni
- Может потому что они следят за доходами. По всему миру бродит множество орков и троллей, но они, как правило, имеют низкооплачиваемую работу, и, если они работают на корпорацию или правительство, им всё равно выдают то, что они смогут использовать.
- Dr. Spin
- Всё, что я могу сказать, это то, что действие системы подавления отдачи – дерьмо, особенно, когда вы находитесь в движении. Они могут утверждать, что это ствол для небольших металюдей, но чаммеру все ещё требуются прикладывать усилия для каждого действия.
- Marcos

МИЦУБИСИ ЯКУСОКУ МРЛ

Mitsubishi Yakusoku MRL

Прямой конкурент Баллисты, Якусоку меняет функции безопасности на универсальную способность стрелять как обычными ракетами, так и умными. Двуствольность обеспечивает более быструю стрельбу.

- Быстрая стрельба – это искажение правды. Як может выстрелить двумя стволами одновременно, но прицелиться ими одновременно непросто. Умные пользователи загружают умную ракету в один ствол и обычную в другой. Они нацеливают ствол со обычной ракетой, одновременно выпуская умную.
- Stone

МИЦУБИСИ ЯКУСОКУ МРЛ

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
Ракета	Ракета	Ракета	СЗ/ОЧ*	-	4x2(вм)	20Н	14,000¥

*В Якусоку может загрузить до 4 различных типов ракет, по 2 в каждый ствол. Запускаемая ракета может быть выбрана с помощью встроенного беспроводного соединения смартгана за Свободное действие. Огонь с двух стволов требует, чтобы атакующий разделил набор кубов для атаки или использовал самонаводящийся снаряд в одном из стволов.

ОНОТАРИ АРМС БАЛЛИСТА ММЛ

Onotari Arms Ballista MML

Если нужно спроектировать систему, для чистки неба от драконов звоните в Сайдер-Крупп. Во время последних «Драконьих войн» баллисту видели в многих боях, и отряды наемников собрали довольно много баллист, что были произведены в ожидании более продолжительного конфликта. Система представляет собой рюкзак и пусковую установку, которая содержит четыре дополнительные ракеты, которые будут автоматически перезаряжаться после каждого выстрела. Установка поставляется с портативным лазерным указателем для ручного наведения, но ракеты могут реагировать на другие указатели и свои собственные внутренние системы.

- Не обманывайте себя, думая, что она уберёт с неба настоящего дракона. Она может быть частью большой игры, но эта игра должна быть чертовски большой.
- Hard Exit

ОНОТАРИ АРМС БАЛЛИСТА ММЛ

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
Ракета	Ракета	Ракета	ОВ	-	4(вм)	19Н	7,500¥

Баллиста может атаковать как прямым, так и непрямым ракетным огнем. Ручной лазерный целеуказатель подсоединен сбоку к рюкзаку оптоволоконным кабелем, защищающим систему от взлома. Баллиста также может принимать цели по беспроводной сети от других целеуказателей, связанных с ЛЛС владельца (см. Личные и глобальные сети, стр. 251, ОКП SR5).

Магазин трудно заменить – это требует 3 Сложных действия, если выполняется другим человеком. Владелецу же для перезарядки предстоит снять рюкзак (Сложное действие), заменить магазин (3 Сложных действия), а затем снова надеть рюкзак (2 Сложных действия).

Штурмовая пушка Арес Здоровяк

ШТУРМОВАЯ ПУШКА АРЕС ЗДОРОВЯК

Ares Vigorous Assault Cannon

Арес Здоровяк раньше был объявлен как конкурент для Пантеры XXL. Обсуждения первой модели была довольно токсичными, и это «клеймо» переносилось на модернизированные модели. Хорошая часть заключается в том, что если вы не позаботились о системе смартлинк и выстрелив пару раз из штурмовой пушки понимаете, что вы сделали что-то не так, то Здоровяк – ваш выбор.

ШТУРМОВАЯ ПУШКА АРЕС ЗДОРОВЯК

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
4	16Ф	-6	ОВ	-	12(о)	18Н	24,500¥

ШТУРМОВАЯ ПУШКА МОЛОТ ОГРА СВС

Ogre Hammer Sws Assault Cannon

«Вмажет, как никто другой» – это слоган для продаж, прилипший к этому тяжелому орудию. «Молот Огра» наносит большой урон, обладает хорошей возможностью контроля отдачи и скорость цикла, позволяя стрелять немного быстрее, чем другие виды оружия в своем классе. Его называют переносным, но это немного натянуто.

ШТУРМОВАЯ ПУШКА МОЛОТ ОГРА СВС

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
6	16Ф	-4	СЗ	-	6(о)	20Н	32,000¥

Стандартная комплектация: Продвинутая система безопасности, интегрированный коммлинк (рейтинг устройства 4), оптический прицел (ночное зрение, компенсация вспышек, визуальный канал, приближение)

ЛАЗЕРНОЕ ОРУЖИЕ

Ничто так не подтверждает, что вы живёте в будущем, как прожигание дыры в ком-то с помощью концентрированного луча света. Одной этой возможности достаточно для попадания лазера в вишлисты самых разных металюдей. Но, если добавить тот факт, что они не оставляют после себя гильз и не создают отдачи, у вас, возможно, есть ещё несколько практических причин для того, чтобы взять его в поле.

ОСНОВЫ ЛАЗЕРНОГО ОРУЖИЯ

Лазерное оружие не создаёт отдачи. Лазерное оружие теряет фокус и наносит меньше урона на большом расстоянии. Для каждой категории дистанции, кроме Близкой, уменьшите ЗУ оружия на 1 (Средняя -1, Дальняя -2, Сверхдальняя -3). Лазерное оружие также подвержено влиянию твёрдых частиц в воздухе, которые снижают фокусировку луча. Модификаторы видимости окружения (стр. 185, ОКП SR5) также влияют на ЗУ. Уменьшите ЗУ на 1 за каждый уровень модификатора видимости (Лёгкий -1, Умеренный -2, Сильный -3). Модификаторы состояния воздуха и дистанции складываются друг с другом, поэтому стрельба из Редлайна по цели на сверхдальней дистанцию в умеренный туман уменьшает ЗУ на 5.

Портативное лазерное оружие получает энергию от пиковых аккумуляторов (см. стр. 84). Стационарное или смонтированное на технику лазерное оружие часто напрямую связано с источниками энергии.

Для использования лазерного оружия требуется умение Экзотическое стрелковое оружие (Лазерное Оружие).

На лазеры может быть установлен обвес, но только на подствольное и верхнее крепления, сами лазеры не могут быть изменены каким-либо образом.

АРЕС РЕДЛАЙН

Ares Redline

Показанный как оружие Эйса Холта в трилогии тридео «Перекрёсток: Дедал», лазерный пистолет Арес Редлайн стал детищем программы лазерного оружия Ареса. Несмотря на несколько лет на рынке, Редлайн не перенёс значительных улучшений, как и сильного увеличения производства.

Арес Редлайн

АРЕС РЕДЛАЙН

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
9	5Ф	-10	СЗ	-	10(о) или внешнее питание	14Н	7,500¥

Арес Редлайн потребляет 1 единицу энергии за выстрел и получает энергию от съемной батареи или внешнего источника питания, обычно от ранцевого блока питания. Он использует дальности ПП

МП-ЛАЗЕР АРЕС ЛАНСЕР

Ares Lancer MH Laser

С популярностью Редлайна было неизбежно, что линия МП-лазер обновится и подправит дизайн, чтобы соответствовать изображаемой в научной фантастике лазерной винтовке, готовой к вторжению инопланетян. Хотя, если инопланетяне не нападут на важный объект Ареса или учебный центр Огнеборцев, мы, вероятно, не увидим много Лансеров на линии фронта.

- Лансер – это эволюция МП-III «Дракон», модель, которая имела очень плохую идентичность из-за вертолета с тем же названием.
- Sticks

МП-ЛАЗЕР АРЕС ЛАНСЕР

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
7	7Ф	-10	СЗ	-	2x10(о) или внешнее питание	18Н	16,000¥

Лансер использует 2 блока питания на выстрел и питается от двух съёмных батарей или внешнего источника питания, обычно от ранцевого блока питания. Он использует дальности Штурмовой Винтовки.

МП-лазер Арес Лансер

ТЯЖЕЛЫЙ МП-ЛАЗЕР АРЕС АРХОН

Ares Archon Heavy MP Laser

Расширяя границы применения МП, Архон является самой большой персональной лазерной системой Арес. Слишком тяжёлый и неудобный для большинства пользователей, Архон имеет в стандартной комплектации сошку и треногу или гирокрепление. Этот плохой мальчик заставит любого замереть на месте.

- Скорее спрятаться как утка в укрытии, если ума хватит!
- Slamm-0!
- Вообще-то больше захочется встать и поднять оружие над головой в знак капитуляции. Этот зверь пронзает укрытия.
- Sticks

ТЯЖЕЛЫЙ МП-ЛАЗЕР АРЕС АРХОН

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
7	10Ф	-10	СЗ	-	Внешнее питание	124Н	35,000¥

Стандартная комплектация: Сошка и тренога или гирокрепление

Архон использует 4 блока питания на выстрел и питается от внешнего источника (почти всегда ранцевой батареи) или его подключают непосредственно к местным источникам энергии, когда он используются как стационарная огневая точка (нет ограничения по боеприпасах, пока энергоснабжение подается по сети).

Архон использует дальности снайперской винтовки.

ОГНЕМЁТЫ

Огнеметы – это ужасное оружие, которое поджигает струю бензина и масла или напалма, чтобы извергнуть пламенную смерть. Огнеметы старой модели хранят топливо в резервуаре, похожем на рюкзак, а пользователь держит пистолетную насадку со шлангом, прикрепленным для подачи топлива. Современные переносные огнеметы объединяют все это в переносную конструкцию, размером с пистолет-пулемет или автомат. Это означает меньшее количество топлива, но намного меньше ситуаций типа «выстрел в топливный бак».

ВСЁ ОБ ОГНЕМЁТАХ

Огнемёты требуют небольшого огонька, чтобы зажечь топливную смесь. Зажигание огонька требует Сложного действия, что подготавливает оружие к работе. Если огнемёт подключен по беспроводной сети к ЛЛС, это всего лишь Простое действие. Беспроводное подключение к ПНИ делает его Свободным действием.

Огнемёты могут быть использованы для поражения одной цели или распространения пламени по более широкой области в попытке нанести урон нескольким целям. Атака по области выполняется Сложным действием и позволяет пользователю атаковать до двух дополнительных целей в пределах двух метров от цели. Одна проверка Атаки проводится против всех целей, а они проводят свои проверки Защиты отдельно, каждый за себя. ЗУ уменьшается на 2 для каждой дополнительной цели, которую охватывает пламя. Огнеметы также могут быть использованы для создания Огня на подавление (стр. 190, ОКП SR5), потребляя четыре выстрела, и могут использовать те же правила, что и Игольчатый Огонь на Подавление (стр. 159).

Огнёметы наносят урон от огня (стр. 181, ОКП SR5) и поджигают практически каждый предмет, оказавшийся в зоне действия атаки, по крайней мере, в течение короткого периода времени (на усмотрение мастера игры).

Огнемёты используют дальности Тазера, но получают штраф на сверхдальней дистанции только -1 и не штрафуются на дальней или более близкой дистанции.

Огнемёты используют умение Экзотическое Стрелковое Оружие (Огнемёты).

Огнемёты не могут устанавливать никакие аксессуары, кроме биометрических систем безопасности (Продвинутая система защиты, стр. 85).

СИАВАСЭ БЛЕЙЗЕР

Shiawase Blazer

Ручная пылающая смерть! Блейзер маленький и легко переносимый. Используемый во время Ацтланско-Амазонской войны для искоренения амазонских партизан, Блейзер вошел в стандартный арсенал многих подразделений наемников и спецназа по всему миру.

СИАВАСЭ БЛЕЙЗЕР

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боезапас	Дост.	Цена
6	10Ф	-6	СЗ/ОЧ/ПА	-	4(о)	16Н	2,200¥

Замена топливного бака требует полного боевого хода[1].

1 Первый раз вижу такой подход: боевой ход целиком и неважно, сколько у персонажа Проходов Инициативы.

СИАВАСЭ АРМС ИСПЕПЕЛИТЕЛЬ

Shiawase Arms Incinerator
(Огнемёт)

Недавний выпущенный Сиавасэ Испепелитель является первым персональным огнемётом, который использует современные полимеры почти во всех аспектах своей конструкции. Усовершенствованные материалы ограничивают нагревание конструкции, создаваемое камерой зажигания, а также гарантируют, что оператор испытает минимальный дискомфорт от интенсивного жара. Рекомендуемая топливная смесь обеспечивает полное сгорание; Обычные смеси для огнемётов возможно использовать, но они менее эффективны.

Базовые модификации/аксессуары: скользящие крепления (Рейтинг 1), Reduced Weight

СИАВАСЭ АРМС ИСПЕПЕЛИТЕЛЬ

Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Боеприпас	Доступ.	Цена
4	12Ф	-6	ОВ	-	6(о)	12Н	10,000¥

- Я видел несколько команд огнемётчиков с этим оружием за пределами Боготы. Против тамошних деревьев они не особо тянули.
- Hard Exit
- Что бы вы присоединили к скользящему креплению? Тактический фонарь там немного избыточен.
- Slamm-0!
- Если вы установите на него сенсор почти любого типа, вы можете выступать в качестве сенсора для тактической сети, и преимущество, которое дает хорошая сеть, впечатляет.
- Hard Exit

АКСЕССУАРЫ ОРУЖИЯ

Есть ствол? Отлично. Точно такой же ствол, та же модель, которую любое чмо может купить в своем районе? Тогда вы делаете это неправильно. Вы не какой-то обычный, стандартный метачеловек, верно? У вас есть собственные навыки и способности, то, что отличают вас от других, то, что даёт вам преимущество. Ваше личное оружие должно отражать это – оно должно обладать качествами, которые подчеркивают ваши сильные стороны и компенсируют слабые.

Давайте начнем с основ того, как вы собираетесь добавлять обвесы в свое оружие. Если вы хотите добавить что-то к своему оружию, оно попадёт в один из шести слотов. 1) **Верхний** над оружием; 2) **Нижний** под оружием; 3) **Боковой** по краям оружия; 4) **Внутренний**, то есть он встроен в оружие и является неотъемлемой частью его систем; 5) **Ствольный** или заменяющий ствол; 6) **Прикладный** или заменящий приклад.

Некоторые аксессуары легко добавить – здесь есть защёлка, там есть винт – и готово. Другие обвесы немного сложнее, и их должен монтировать только тот, кто знает, как это делать.

Если конечно вы хотите сделать что-то, чтобы изменить свое оружие – потому что мы только что говорили, что так поступают крутые парни – мы должны поговорить о том, что вы можете сделать с вашим оружием. Итак, вот модификации и то, что вам нужно знать, чтобы получить их и использовать в работе.

Аккумуляторы пиковой разрядки (аксессуар): Если оружию нужен источник энергии, ему нужна эта штука. Она не занимает слот; оружие, которое нуждается в питании, уже имеет место для него. Заряжается 1 блок питания 30 минут. Количество единиц энергии, используемых для выстрела, указано для каждого оружия отдельно.

Эти батареи бывают трех видов: *аккумуляторная обойма*, которая вмещает 10 блоков питания и используется в оружии, как обычная обойма; *аккумуляторный подсумок*, который вмещает 20 блоков питания, имеет размер походной фляги, и обычно крепится к ремню, а также *аккумуляторный ранец*, который вмещает 30 блоков питания и носится за спиной. Подсумки и рюкзаки прикрепляются к оружию с помощью самозатягивающегося шнура, для присоединения которого требуется Простое действие.

Многие сотни часов были потрачены на тестирование и усовершенствование конструкции этих батарей, чтобы они не были подвержены взрывам. Так что нет, вы не можете использовать его в качестве самодельного взрывного устройства.

Маячок (аксессуар): Это настраиваемая RFID-метка, которая сочетает в себе функции меток безопасности и скрытных, что дает вам возможность отследить свое оружие, если по какой-то причине вы не знаете, где оно находится. Используйте правила для RFID-меток, стр. 483, ОКП SR5; предполагается, что маячок имеет функции метки безопасности и скрытой метки. Маячок не занимает никаких слотов в оружии.

Модификация под экстремальную среду (модификации): Когда вам нужно не допустить замерзания оружейного масла в стволе, или вы хотите, чтобы песок не попадал в каждую щель и не мешал его работе, вам нужна эта штука. Она не заставит оружие работать в месте, где основные законы физики этому препятствуют – увы, огнемёты не будут работать под водой, независимо от того, сколько вы с ним провозитесь. Существуют различные уровни для этого улучшения: *уровень 1* позволяет использовать его в полярных или пустынных климатических условиях; *уровень 2* – во всех экстремальных условиях. При использовании в нормальных атмосферных условиях или под водой у оружия с модификацией *уровень 2* все показатели дальности сокращаются пополам. Оружие также нуждаются в обслуживании после каждых 100 выстрелов. Модификация стоит 500 ньюйен на материалы и требует Длительной проверки Оружейника + Логика (12, 1 час) [Ментальный].

Эта модификация не занимает никаких слотов в оружии и требует для установки комплект оружейника.[1]

Оружейная камера (аксессуар): Устройство, которое запустило поток из тысячи тупых видео в МайФид. На что бы пушка ни указывала, камера это записывает. Да, вам не всегда нужна запись того, во что вы стреляете, но иногда эти кадры бесценны – нужно ли вам показать мистеру Джонсону то, что вам удалось заснять; просмотреть кадры, чтобы лучше спланировать свой следующий шаг; или «полечить» то, что вы снимали, чтобы это выглядело хорошо; у видео, которое вы снимаете, есть много всевозможных применений. Её рейтинг устройства заменяет все её характеристики. Оружейная камера может быть установлена в верхний, нижний, ствольный, боковой или внутренний слот.

Оружейная личность (аксессуар): Нужно ли вашему оружию своё собственное программное обеспечение с искусственной личностью, чтобы предоставлять информацию более интуитивным способом, а не просто выдавать цифры, отметки целей и другие подобные данные? Зависит от того, как вы работаете. Если вы предпочитаете живое общение, вам может понравиться оружие, которое обладает метачеловеческим интерфейсом, чтобы вы могли общаться через голосовой чат. Вопль Нила Орка-Варвара с его пронзительным визгом, показывающий, что вы поразили противники, особенно популярен.

Оружейный комлинк (аксессуар): Как только вы откажетесь от заблуждения, что использовать комлинк можно только постоянно держа его в руке, размещение одного в вашем оружии становится разумным ходом. Ваше оружие становится сердцем вашей ЛЛС. Многим пользователям нравится использовать этот аксессуар совместно с оружейной личностью.

Передняя рукоять (аксессуар): Это ручка, которую вы крепите на переднюю часть оружия, чтобы получить более надёжный хват. Её можно установить только в слот ствола или нижний слот, и её нельзя использовать на пистолетах и скрытых пистолетах. Она дает 1 очко компенсации отдачи и добавляет 1 к Скрываемости

1 В оригинале tool shop. Что это, мне неизвестно.

МОДИФИКАЦИЯ ОРУЖИЯ

Каждый аксессуар в этом разделе классифицируется как «аксессуар» или «модификация». Аксессуар может быть установлен без особых затруднений практически любым человеком на верхний, нижний или боковой слот. Просто купите его, закрепите на одном из доступных креплений, и готово. Тем не менее, обратите внимание, что эти аксессуары нельзя быстро установить или снять (если у вас нет скользящего крепления, стр. 87). Предполагается, что их монтаж или демонтаж занимает не менее пяти минут, когда вы сидите на одном месте, что делает нецелесообразным делать это во время перестрелки.

Необходимо отметить, вы не можете установить одну и ту же модификацию или аксессуар дважды и ожидать удвоения преимуществ. Если вы действительно хотите, вы конечно можете установить одну и ту же модификацию в двух разных слотах, но вы получите преимущество только один раз, так что попросту потеряете один слот. Вы также можете применить только одну модификацию на слот. У некоторых типов оружия есть дополнительные ограничения – например, лёгкие пистолеты могут иметь только **верхние** и **наствольные** слоты под аксессуары, в то время как скрытые пистолеты вообще не могут принимать аксессуары.

Если вы устанавливаете аксессуар в прикладный, наствольный или внутренний слот или монтируете модификацию, потребуется немного больше работы. Вот что нужно сделать:

1) Убедитесь, что знаете, что делать. Пройдите проверку [Знание по типу оружия] + Логика (4) [Ментальный], чтобы увидеть, знаете ли вы, как внести необходимые изменения. Если вам нужна небольшая помощь в проверке, вы можете искать инструкции, которые могли бы предоставить нужные рекомендации. Это может быть **Поиск в Матрице** (Компьютеры + Интуиция [Обработка Данных]) с порогом, равным рейтингу доступности модификации (см. Поиск в Матрице, стр. 257, ОКП SR5). Лицензионные модификации должны иметь порог не менее 3, а незаконные предметы – не менее 6. Игроки могут также спросить инструкции у своих контактов; используйте основные правила чёса (стр. 421, ОКП SR5), чтобы узнать, знает ли контакт, что делать, и готов ли поделиться знанием с персонажем игрока. Если вы можете найти инструкции, добавьте 6 кубиков к проверке, чтобы узнать, поняли ли вы, как внести изменения.

2) Подготовьте соответствующие инструменты. Если не указано иное, обычного набора достаточно для прикрепления обвесов к верхним, нижним или боковым слотам, в то время как для внутренних, ствольных и прикладных слотов необходим комплект.

3) Пройдите проверку. Для модификаций оружия — это обычно будет Длительная проверка Оружейника + Логика [Ментальный] с порогами и интервалами, определяемыми с помощью рекомендаций на странице 50, ОКП SR5

оружия, к которому прикреплена.

Подствольная бензопила (модификация): Очень полезно, если вам нужно рубить дрова для костра во время бега или обтесать заготовки для ремонта половиц.

Ха! Как вам шутка? Это для тех случаев, когда вы можете использовать штык, но предпочитаете что-то погромче и погрязнее. Если вы не знаете, когда это может потребоваться, то недостаточно долго находились в тени. Бензопила используется с умением Экзотическое Рукопашное Оружие (Пила); когда она используется против преграды, удвойте Значение Урона. Она может быть установлена только в нижний слот и может использоваться только на оружии размером с винтовку или больше. Извините, что убили ваши мечты о пистолете с бензопилой.

Подствольный бола-метатель (модификация): Станет ли ваше оружие лучше, получив способность выбрасывать два шара, соединенных тонкой веревкой, которая может запутать и сбить с ног вашего противника? Если ваш ответ «нет», пожалуйста, вернитесь и прочитайте вопрос снова. Как видно из названия, метатель ставится на нижний слот и может использоваться только для оружия размером с винтовку или больше. Запущенная бола работает так же, как обычная бола (стр. 26), которую бросает кто-то с Силой 5. Бола-метатель использует дальности тяжёлого пистолета и умение Экзотическое стрелковое оружие (Бола).

Подствольный гранатомет (модификация): Дайте себе возможность кидать гранаты, не выпуская пушку из рук! Пояснение для самых хитрых: он может быть установлен на нижний слот оружия размером с винтовку или больше. Смотрите страницу 476, ОКП SR5, для получения дополнительной информации об использовании гранатометов.

Подствольный кошкомёт (модификация): Этот кошкомёт, устанавливается в нижнем слоте оружия размером с винтовку или больше. Без шума и пыли. Правила кошкомёта смотрите на странице 495, ОКП SR5.

Подствольный огнемёт (модификация): Мы знаем бегущих, которые так любят огонь, что могут установить один из них на настоящий огнемет. Он может быть установлен на нижний слот оружия размером с винтовку или больше. Правила использования огнемета смотрите на странице 82.

Продвинутая система безопасности (модификация): Всегда лучше убедиться, что ваше оружие сработает только тогда, когда вы этого захотите. Продвинутая система безопасности работает вместе со смартлинком (это означает, что вам нужен смартлинк, чтобы использовать такую модификацию), чтобы быть уверенным, что только авторизованный пользователь выстрелит из этого пистолета. Есть несколько способов её использовать – иметь биометрические сканеры в рукоятке или в прикладе оружия, или система может сканировать авторизованную RFID-метку или ЛЛС в пределах 1 метра от оружия. (Это работает аналогично устройству чтения магнитных карт, стр. 491, ОКП SR5.) Если авторизованный пользователь (или пользователи) присутствует рядом или держит пистолет, тот будет готов к стрельбе. Если нет, нет смысла бросать кубы. Такая система имеет по умолчанию рейтинг устройства 3.

Базовая система не позволяет неавторизованным пользователям стрелять из вашего оружия, но вы можете использовать ещё несколько дополнений, чтобы сделать ситуацию немного более неожиданной для

СОВМЕСТИМОСТЬ КОМПЕНСАЦИИ ОТДАЧИ

Компенсация отдачи важна для всех, кто любит наполнить воздух свинцом. Существует несколько вариантов уменьшения отдачи, но они не все совместимы друг с другом. Вот краткий список этих вариантов, и какие из них не сочетаются с друг с другом. Помните, что, как и в случае с другими аксессуарами и модификациями, аксессуары также не совместимы друг с другом – вы не можете надеть один и тот же предмет дважды и ожидать удвоения выгоды.

Варианты…	Не совместимы с…
Сошки	Передняя рукоятка, гирокрепление, ремень, тренога, утяжелитель ствола
Складной приклад	Система набедренного упора, амортизатор, ремень
Передняя рукоятка	Сошки, гирокрепление, тренога, утяжелитель ствола
Гирокрепление	Сошки, передняя рукоятка, тренога, ремень, утяжелитель ствола
Система набедренного упора	Складной приклад, амортизатор, ремень
Амортизатор	Складной приклад, система набедренного упора, амортизатор, ремень
Ремень (сам по себе КО не даёт)	Сошки, складной приклад, гидрокрепление, система набедренного упора, тренога, утяжелитель ствола
Тренога	Сошки, передняя рукоятка, гирокрепление, ремень, утяжелитель ствола
Утяжелитель ствола	Сошки, передняя рукоять, гирокрепление, ремень, тренога

людей, пытающихся попользоваться вашими вещами. *Иммобилайзер* блокирует всё намертво, так что для его отключения потребуется больше, чем биометрическое сканирование; вместо этого вам понадобится Набор Оружейника и прохождение Длительной проверки Оружейника + Логика (12, 5 минут), чтобы он снова заработал. *Самоуничтожение* превращает ствол в дубину, повреждая внутренности без возможности ремонта. *Взрывное самоуничтожение* – следующий шаг, взрывается 14Ф (и) уроном (БР -5 для человека, держащего оружие, +4 для любого другого) и радиусом взрыва -2 за метр. Электрошокер наносит 5О(э) урона негодяю, использовавшему ваше оружие; он может сработать три раза, прежде чем его нужно будет перезарядить. Вы можете иметь только один дополнительный сдерживающий фактор как часть вашей системы безопасности. Система, будь то базовая или более интересная версия, может работать только во внутреннем слоте.

Ремень (аксессуар): Для войск спецназа это прочный кусок сетки или холста, специально подобранный для пользователя и размещенный на оружии таким образом, чтобы его можно было быстро подготовить. Для партизан это может быть кусок веревки и старый пояс, или что-нибудь еще, что можно приспособить, чтобы помочь им не уронить оружие. Независимо от того, насколько он сложный или простой, его функция является одна: гарантировать, что ваше оружие не упадёт на землю, когда вы бежите или отпрыгиваете от взрыва, посереди перестрелки и так далее. Его могут выбить из ваших рук, но подготовить его снова – это Простое действие. Ремень не занимает никаких слотов на оружии.

Рукоятка Геккон (модификация): Не можешь удержать пистолет? Тогда, возможно, тебе не следует его использовать. Но если это не вариант, то попробуй Рукоятку Геккона, которая заставит ствол прилипнуть к руке, как геккон, висящий на стене. Она имеет множество крошечных волокон, которые сильно липнут практически ко всему. Волокна могут включаться и выключаться с помощью команды по беспроводной связи, если у вас есть смартган – если нет, одновременное нажатие двух кнопок сделает свое дело. Модификация дает бонус +6 на любые проверки, того, удержит ли персонаж контроль над оружием. Она может быть применена к любому оружию с рукояткой, независимо от того, занят ли прикладный слот или нет; если у оружия есть любой свободный слот для использования, он подойдёт.

Система набедренного упора (аксессуар): Некоторое оружие просто чудовищно громоздко. Эта система позволяет вам перенести часть веса оружия на бедро, распределяя большой вес и позволяя лучше использовать оружие. Конечным результатом является то, что пользователь получает 1 пункт компенсации отдачи. Для установки используется прикладный слот.

Система распознавания целей (аксессуар): Цель этой системы состоит в том, чтобы избежать тех ситуаций, когда ваши товарищи "случайно" принимают вас за мишень. Используя информацию о внешности товарищей по команде и сигналы с их ЛЛС, эта система пытается распознать их, когда вы нацеливаетесь в любое место в пределах 1 метра от дружественной цели. В этих ситуациях система блокирует спусковой крючок, не позволяя вам стрелять. Как только дружественная цель больше не подвергается риску, вы можете снова начать стрелять. Обратите внимание, что система широко интерпретирует «риск» – если между вами и дружественной целью что-то есть, система заблокирует ваше оружие, если только это «нечто» не будет целым офисным зданием, горой Рашмор или что-то в этом роде.

Базовая система может маркировать до 10 профилей RFID-меток (или координат GPS, если вы хотите назначить

фиксированные местоположение как «безопасные»); за несколько дополнительных ньюйен вы можете добавить больше профилей. Если вы хотите немного большей точности, позволяющей вам без труда стрелять в дракона, который украл вашего собеседника без лишних затруднений, то перейдите на *систему распознавания изображений*. Вам понадобится оружейная камера или смартлинк, чтобы использовать эту функцию. Базовая система распознавания изображений позволяет вам вводить до 10 различных визуальных профилей, которые могут быть такими же широкими, как «любой, кто носит логотип Древних», или такими же конкретными, как и точные сканы членов вашей команды. Как и в случае системы GPS/RFID, вы можете использовать дополнительные профили, если они вам нужны.

Систему распознания целей можно установить в любом слоте, кроме прикладного.

Складной приклад (модификация): Это приклад. Он складывается в оружие. Понял? Обеспечивает 1 пункт компенсации отдачи, разумеется только когда он разложен и прижат к плечу пользователя. Он должен быть установлен в прикладный слот и требует Простого действия, чтобы его разложить или сложить; есть механизированная версия, которая делает складывание и раскладывание Свободным действием.

Скользящее крепление (аксессуар): Установив его на верхний, нижний или боковой слот, вы можете значительно упростить установку и удаление обвесов в этих слотах. Элементы могут быть установлены или сняты с помощью Простого действия.

Скрытая быстро расстёгиваемая кобура (аксессуар): Что ещё вы хотите от кобуры? Вы получаете возможность уменьшить модификатор Скрываемости вашего оружия на 1, в то время как порог быстрого извлечения оружия из кобуры уменьшается на 1. Впрочем, это не сработает, если ты не начнёшь действовать сам. Кобура не занимает никаких слотов в вашем оружии. Пожалуйста, извините за нашу обязанность указать на очевидные вещи, вроде этой.

Улучшенный дальномер (аксессуар): Лазерные дальномеры являются стандартным оборудованием для смартлинков, но, если у вас есть этот аксессуар, вы можете сделать функцию вычисления дальности ещё лучше. Он сочетает в себе три технологии – микроволновую, лазерную и радиолокационную – чтобы дать вам чрезвычайно точный расчет дальности. Результатом чего является уменьшение модификаторов дальности на 1. Его можно использовать только в оружии, которое имеет смартлинк; он может быть расположен в любом слоте, кроме того, который занят смартлинком. Этот бонус нельзя сочетать ни с какими-либо другими бонусами усилителей зрения на оружии.

Утяжелитель ствола (аксессуар): Грубоватый способ уменьшить отдачу, но он работает. Поместив груз в нижний слот оружия, ты не допустишь, чтобы удар был настолько сильным, насколько это было бы возможно, без груза. Утяжелитель ствола даёт 1 пункт компенсации отдачи при использовании оружия в полностью автоматическом режиме.

АКСЕССУАРЫ И МОДИФИКАЦИИ ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ

Предмет	Доступность	Цена	Страница
Аккумуляторы пиковой разрядки			
Аккумуляторная обойма	12Н	400¥	84
Аккумуляторный подсумок	16Н	900¥	84
Аккумуляторный ранец	20Н	2,500¥	84
Амортизатор	2	50¥	474, ОКП
Аэроподрыв	6Л	600¥	473, ОКП
Быстро расстёгиваемая кобура	4	175¥	474, ОКП
Газоотвод (Рейтинг 1-3)	(Рейтинг x3)Л	Рейтинг x200¥	473, ОКП
Гирокрепление	7	1,40¥	474, ОКП
Глушитель/шумоподавитель	9Н	500¥	475, ОКП
Запасная обойма	4	5¥	475, ОКП
Лазерный прицел	2	125¥	474, ОКП
Маячок	4	150¥	84
Модификация под экстремальную среду	8	Уровень x 1,500¥	84
Оптический прицел	2	300¥	474, ОКП
Оружейная камера	4	350¥	84
Оружейная личность	8	250¥	84
Оружейный комлинк	как комлинк	как комлинк + 200¥	84
Передняя рукоять	2	100¥	84
Перископ	3	70¥	474, ОКП
Подствольная бензопила	10Л	как бензопила + 500¥	85
Подствольный бола-метатель	8Л	350¥	85
Подствольный гранатомет	10Н	3,500¥	85
Подствольный кошкомёт	8Л	600¥	85
Подствольный огнемёт	как огнемёт +2	как огнемёт +200¥	85
Продвинутая система безопасности	4	600¥	85
Иммобилайзер	6	100¥	86
Самоподрыв	11Н	400¥	86
Самоуничтожение	6	200¥	86
Электрошокер	6Л	350¥	86
Ремень	—	15¥	86
Рукоятка Геккон	6	100¥	86

Фонарик (аксессуар): Ну типа, помогает видеть, да. Этот фонарь предназначен для того, чтобы указывать твоей пушке на цель, которая скрыта в темноте; утопленный источник света мешает сторонним наблюдателям точно определить, откуда исходит свет. Если вы не находитесь прямо на его пути, в таком случае вы видите его хорошо. Если же свет бьёт прямо в вас, то обычно помогает вам получить модификатор Слабые Блики (стр. 185, ОКП SR5).

Есть три вида фонариков. Стандартные фонари обеспечивают модификатор Мало Света. Фонари сумеречного освещения используют мягкий красный свет, чтобы помочь металюдям с сумеречным зрением, перемещая их на один ряд вверх в таблице «Модификаторы окружения» (стр. 185, ОКП SR5), но бесполезны для персонажей без оного. Инфракрасные фонари работают аналогично фонарям сумеречного освещения, но для персонажей с инфракрасным зрением. Они перемещают модификатор на одну строку вверх по таблице и ничего не делают для металюдей без инфракрасного зрения.

Штык (аксессуар): Некоторые люди думают, что штык, как обвес устарел ещё во времена американской гражданки. Некоторые люди недостаточно креативны. Клинок на конце вашей пушки означает дополнительные возможности, а в тени это может быть очень полезно. Штыки могут быть прикреплены к **верхним** или **нижним** слотам оружия размером с винтовку или большего размера (хотя, честно говоря, крепление штыка к тяжёлому пулемёту не принесёт особой пользы). Когда оно прикреплено к оружию, оно имеет Досягаемость 2, ЗУ (Сила +1)Ф и БР –1; у него та же статистика в отсоединённом состоянии, только его Досягаемость равна 0. В любом случае, используйте умение Клинки при атаке с ним.

АКСЕССУАРЫ И МОДИФИКАЦИИ ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Предмет	Доступность	Цена	Страница
Система набедренного упора	4	250¥	86
Система распознавания цели (база)	6	750¥	86
Дополнительный набор RFID или GPS данных (10 штук)	6	25¥	86
Профили изображений (10 профилей)	8	25¥	87
Расширенное распознавание изображений	8	300¥	87
Складной приклад	2	30¥	87
Скользящее крепление	4	500¥	87
Скрытая быстро расстёгиваемая кобура	6	275¥	87
Скрытая кобура	2	150¥	473, ОКП
Скрытое оружейное крепление	4Л	350¥	474, ОКП
Смартган, внешний	4Л	200¥	475, ОКП
Смартган, внутренний	(+2)Л	(Цена оружия) x 2¥	475, ОКП
Сошки	2	200¥	473, ОКП
Тренога	4	500¥	475, ОКП
Улучшенный дальномер	6	2,000¥	87
Умная стрелковая платформа	12Н	2,500¥	475, ОКП
Ускоритель заряжания	2	25¥	475, ОКП
Утяжелитель ствола	4Л	50¥	87
Фонарик			
Инфракрасный	6	400¥	88
Стандартный	2	50¥	88
Сумеречный	46	200¥	88
Штык	4Л	50¥	88

БОЕПРИПАСЫ

Предмет	Модификатор урона	Модификатор БР	Доступность	Цена
Гаус патроны	—	—	18Н	400¥
Гироджет патроны	-2О(е)	-5	14Л	160¥
Канистра топлива	на 4 залпа		16Н	40¥
Противотранспортные	—	-1\-5 (против персонажей\машин)	14Л	175¥
Пустотелые	-4	+4	2	5¥
Сигнальные	-2/+2	+2/-3	6Л	20¥
Супер-разрывные	+2	-1	14Н	120¥
Трекеры	-2	-2	8Л	150¥
Хрупкие	-1	+4	2Л	10¥

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ломкие патроны удваивают значение Брони всех преград, на которых направлен урон.

Сигнальные патроны предназначены для выстрела в воздух и действуют как сигнал или маркер местоположения. Они загораются при стрельбе и взрываются потоком горящих искр на высоте 60 метров. Цели, пораженные сигнальными патронами, могут загореться (см. стр. 181, ОКП SR5). Первые числа указаны для патрона, поражающего цель на расстоянии менее 60 метров. Второй – для патрона, поражающего цель от 60 до 62 метров. Эти патроны не эффективны за пределами 62 метров, независимо от того, в какое оружие они заряжены.

Трекеры содержат RFID-метку. Если цель получила урон от попадания, трекер остаётся в теле цели, пока не будет удалён. Если цель выдержала попадание без урона, патрон застряет в броне цели. При задевающем попадании сделайте бросок Грани атакующего персонажа. Один успех означает, что пуля застряла в броне; отсутствие успеха – что стрелок будет отслеживать движение ближайшего тротуара.

Трекеры содержат метку безопасности или скрытую метку (см. стр. 484, ОКП SR5).

Пустотелые патроны несут жидкость, которая при ударе разбрызгивается на цель. Урон и БР обозначены для повреждения от самого выстрела. Удачное попадание, в том числе задевающее, означает разрыв капсулы, и цель сталкивается с повреждением от химикатов.

Обычно патроны пусты, но могут быть наполнены химическим веществом с помощью Длительной проверки Логики + Оружейник [Ментальный] (12, 1 минута) за каждый патрон. Одной дозы химического вещества хватает на 5 патронов и приобретается отдельно. Все пустотелые патроны используют дальности лёгкого пистолета, независимо от того, в какое оружие их зарядили.

БОЕПРИПАСЫ

Нет настроения для покупки новой пушки, но хочешь другой опыт с твоим старым оружием? Заряди новые патроны! Используй их, чтобы добавить своей пушке чуток крути и убойности.

ПУСТОТЕЛЫЕ

Capsule

Итак, когда-то были они были предназначены для маркировки краской деревьев, коров и прочего, потом некоторые люди подумали, что было бы весело стрелять ими друг в друга. Затем военные выяснили, как использовать их на тренировках, а также поняли, что в них могут быть загружены вещества, отличные от краски. Это привело к появлению современных пустотелых патронов. Они легче стандартных и поэтому им не хватает мощи, но на самом деле важна не пуля, а её полезная нагрузка.

СИГНАЛЬНЫЕ

Flare

Изначально эти патроны разрабатывались только для дробовиков, теперь они используются в тяжелых пистолетах, ПП и штурмовых винтовках. Удобный маленький сигнал, чтобы держать под рукой на случай чрезвычайной ситуации.

СУПЕР-РАЗРЫВНЫЕ

Ex-explosive

Что может быть лучше взрыва? Только большой взрыв, конечно. Эти малыши содержат взрывную мощь и всегда, кажется, делают свою работу. Я снимаю шляпу перед приятелем, который решил, что ему нужен лучший «Бум» в его жизни.

ТРЕКЕРЫ

Tracker

Эти штуки заставляют вас беспокоиться о том, что вас потом выследят, как дикое животное. Как будто словить пулю было недостаточно плохо.

ХРУПКИЕ

Frangible

Временами вам нужна пуля, которая может пробивать насквозь стены, а иногда вам необходимо оружие, которое повредит мягкие цели, но оставит оборудование в покое. Хрупкие пули могут нанести некоторый урон метачеловеческой цели, но они ломаются при ударе по чему-то твёрдому, так что они не повредят тому, что защищено металлической оболочкой. Или бронированному троллю, так что используйте их с умом.

БРОНЯ И ЗАЩИТА

На протяжении многих лет верный бронежилет SecuriTech Armadillo защищал Вомбата от справедливой доли пуль, лезвий, пивных бутылок и даже нескольких бомб, но дни бронежилета были сочтены и Вомбат подумал настало идеальное время, чтобы купить что-то новое.

Он хотел получить доступ к Armand's Armor Emporium, известному поставщику бегущих в тени, который продавал всё, от тройного Б (Бросовые «Б/У» Бренды) до «Зое», но ему не хватало уважения улиц для такого рода доступа, поэтому вместо этого он просматривал каталог ВеапонВорд, пытаясь сравнить ассортимент и цену с другими магазинами в Матрице. Однако, он обнаружил, что на ВВ не так уж и много отличных предложений. Многие сайты давали ему фору, но на них цена почти удваивалась, да ещё брались деньги за доставку (будто доставка идёт с орбиты), Вомбат остановился, чтобы сосредоточиться на поисках в «мясном мире».

Это тоже было хорошо. Несмотря на то, что он был отвлечён разнообразием цветов и стилей бронежилетов, он успел заметить быстро метающийся взгляд коллеги-клиента, который посматривал то на продавца за бронестеклом, то на эльфа с бронежилетом в руках, стоящего в очереди в кассу, то на довольно большого орка, который, казалось, просматривал журнальные каталоги возле входной двери, то на более чем двухметрового тролля, бывшего здесь за охранника. Клиент с бегающими глазами, был довольно неприметным человеком, однако его глаза скрывали топовые очки, слабо соответствующие его одежде, типично уличного, весьма потёртого, стиля.

Вомбат всё это принял к сведению, а затем отступил на несколько рядов подальше. Он не мог видеть метающийся взгляд, но и не думал, что сейчас это необходимо. Он заметил игроков и просто ждал, когда «игра» окончится.

И всё завертелось.

Эльф добрался до начала очереди и несколько секунд поболтал с клерком, прежде чем просунуть в платежный слот, что-то схожее на сертифицированный кредстик. Едва слот заглотил «кредстик», как эльф нырнул вниз и позволил бронежилету прикрыть ему голову.

У придверного тролля, должно быть, были установлены импланты, слишком уж быстро он двигался. Вомбат едва успел активировать собственные усиленные рефлексы, прежде чем тролль опустил свой огромный кулак на приседающего эльфа. Бронежилет, низкопробная подделка последней модели от Ареса, мало что мог сделать, чтобы остановить кулак тролля.

Читатель журналов был близко к троллю, хотя и недостаточно близко, чтобы спасти своего злополучного спутника. Орк трижды ударил по спине и ногам тролля. За каждым попаданием следовал характерный «треск» шоковых перчаток. Но вместо того, чтобы видеть, как тролль начинает корчится от избытка электричества, пульсирующего в его массивном мускулистом теле, Вомбат наблюдал, как глаза орка расширились, когда тролль развернулся, и послал потрясенного нападающего в полёт ударом массивного кулака с разворота.

Вспышка света из будки клерка быстро «потускнела» из-за компенсатора вспышек в глазах Вомбата, но троллю так не повезло. Руки большого парня поднялись к его глазам как раз вовремя, чтобы человек со бегающим взглядом приблизился и всадил квадратный сапог со стальным носком в животе тролля. Это был классический удар, который обычно демонстрировали на P2.0 по всему земному шару, показывая, что маленький человек может победить большого тролля. Произошедшее же на практике, заслуживало нескольких миллионов просмотров на P2.0, но по иной причине – треск шокера снова наполнил воздух, на этот раз уронив на пол норма.

Вомбат увидел достаточно. Он осторожно подошёл к троллю и заговорил. «Они уже свалили.»

"Неплохо." – сказал тролль, поднявшись во весь рост.

"Ты просто охранник или продаёшь тоже?", спросил Вомбат.

"Что ищешь?"

"Похоже то, что на тебе."

ПОЧЕМУ МЫ ЭТО НОСИМ

ТОПИКСТАРТЕР: АРМАНД

- Ребята, познакомьтесь – это Арманд, мой любимый продавец личной защиты. Мне он нравится, потому что он хочет не только сделать деньги на продаже, но и чтобы вы получили что-то, что подходит именно вам, а также, чтобы вы остались в живых. Так что он предложит вам это прямо сейчас. Веселитесь!
- Slamm-0!

Хорошо, гости Джекпоинта, добро пожаловать в Armand's Armor Emporium. Я составил несколько быстрых личных отзывов по нескольким вещам из каталогов различных производителей, но не хочу тратить много времени на корпоративную рекламу. Лучше расскажу, что я о них думаю, и хочу услышать от вас, людей что носят эти вещи на злобных улицах по всему миру, настоящие отзывы.

НОВОМОДНАЯ БРЕНДОВАЯ БРОНЕОДЕЖДА

Я не продаю большую часть этих вещей в своем магазине, но рекламирую их здесь, потому что эти компании дают мне хороший шанс сделать это. Я буду честен относительно их товаров и ожидаю, что вы все сделаете то же самое. Она мешает людям хорошо разглядеть вас, но обладает защитными характеристиками папиросной бумаги? Тогда скажи, как есть!

АРМАН

Armanté

На линию этого года сильное влияние оказывает всемирный протест, поддерживаемый Ацтланом, против экотеррористических сил Амазонии. Влияние Нео-Ацтек определяет стили Арман в этом сезоне. Это не удивительно для тех из нас, кто держит свои уши открытыми для теней, поскольку Ацтехнолоджи была главным сторонником тайной войны Виторио Арманте с «Зое», чтобы восстановить права на линию, носящую это имя ещё с 1973 года.

- Заглядывая вперед, ожидайте, что в следующем году в дизайне будут использованы сочетания стилей американских индейцев и старой Америки, так как Олимпийские игры в Сиэтле, станут главным полем модного боя в 76 году.
- Plan 9
- Арман всегда была лидером в области модной брони с точки зрения качества продукции, но, хотя им удается быть на вершине, их линии имеют абсолютно нулевую взаимозаменяемость. Очевидно, вы не можете смешивать модели разных лет, так как их дизайн радикально меняется, но даже смешивание деталей одного и того же года является сложной задачей. Покрой и стиль таких частей выглядят ужасно, если их смешивать.
- Thorn
- Оглядываясь назад, мы видим, что Арман обратила внимание на страны Африки к югу от Сахары, что повлияло на их линию 74-ого года, вероятно, из-за сильного сбоя на Ускорителе Масс в Килиманджаро – проекте, который ещё не был полностью введён в эксплуатацию. Я на самом деле думал, что Арман совершил серьезный скачок в моде в 73 году, когда они вернулись на сцену с невероятным ретро-постапокалипсис-шиком, вырванным из стилей Америки 1920-х годов, смешанным с чем-то из эпизода «Dark Futures».
- Bull
- *Dark Futures!* Обожаю это шоу. А «Что, если?» офигенно отражает недавние мировые события.
- Slamm-0!

АРМАН

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Костюм Арман	8	4	10	2,500¥
Платье Арман	8	4	10	2,500¥

Особенности: Увеличение социального предела на 2

Беспроводной бонус: +1 к набору кубов социальных проверок

MORTIMER OF LONDON

Не очень модный, но достаточно классический, чтобы всегда оставаться на пике моды. Мортимер придерживался классики, стоящей на якоре вокруг почтенной линии Бервик. Все изделия изготавливаются по индивидуальному заказу и, что мне особенно нравится, они включают индивидуальный пошив, чтобы соответствовать «исключительным физическим аспектам» их индивидуальных клиентов. Оригинальным предметам нужна подгонка от сертифицированного портного Мортимера.

У меня есть довольно солидный запас «слегка потёртого» Мортимера из некоторых их прошлых линеек. Им не хватает «индивидуального покроя», но они могут дать эффект важного человека, заставляющий вас выглядеть более важным, чем есть на самом деле. Линии Багрового Неба и Саммита с начала 60-х годов довольно хорошо устарели. И хотя им не хватает некоторых беспроводных дополнений многих современных видов брони, они по-прежнему останавливают пули.

- Одежда достаточно высокого класса, чтобы попасть в некоторые из самых хороших заведений, но не всегда по карману среднему бегущему.
- Netcat
- Проблема в том, что эти изделия полностью выдают бегущих, которые работают за пределами мест «для богатых». И, кроме того, они имеют достаточно высокую стоимость при перепродаже, поэтому их ношение делает вас мишенью для подонков, которые живут в вашем районе.
- Mihoshi Oni
- Мне нравится опция «смешивай-и-сочетай», которую продвигает Мортимер, тем более что их изделия можно смешивать годами, не создавая при этом «модных ошибок». Ищите этот товар на рынке бывших в употреблении вещей, если у вас ограниченный бюджет. Это работает и со «слегка потертым» предложением Арманда.
- Picador

MORTIMER OF LONDON

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Костюм Бервик	9	5	9	2,600¥
Платье Бервик	8	4	8	2,300¥
Костюм Багровые Небеса	8	5	6	2,400¥
Костюм Саммит	8	6	7	2,500¥
Платье Саммит	7	5	7	2,200¥

Особенности: Сделано на заказ, увеличение Социального предела на 1, -2 модификатор Скрываемости

Беспроводной бонус: +1 к набору кубов социальных проверок

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Пальто-шинель	10 / +3	10	8	3,000¥
Пальто Улисс	10 / +3	12	8	3,100¥
Пальто Аргентум	12 / +4	14	10	3,600¥

Особенности: Сделано на заказ (совместимо), увеличение Социального предела на 1, -3 модификатор Скрываемости

Беспроводной бонус: +1 к набору кубов социальных проверок

ЧЕРТЫ БРОНИ

Модификатор Социального предела

Одно ношение нарядов особой цены и статуса помогает персонажам произвести впечатление на окружающих, в то время как, ношение камуфляжа на общественных мероприятиях не соответствует социальным стандартам. Некоторые части брони поднимают Социальный предел владельца. Эти модификаторы не складываются; учитывается только самый высокий модификатор из всех видимых предметов одежды (а «видимый» означает, что его достаточно видно, чтобы у зрителей было четкое представление о том, что за одежда на собеседнике. Например, если виден только край манжеты, торчащий из-под рукава потрёпанного пальто или подол платья под домашним халатом, то это не обеспечит модификатор). Некоторые модификаторы ограничены определенными социальными кругами; эти ограничения будут перечислены вместе как бонус.

Слегка потёртый

Опция «Слегка потёртый» даёт бегущим возможность купить хорошее снаряжение по сниженной цене с несколькими условиями. Покупка из раздела «Слегка потёртый» требует, чтобы персонаж имел Арманда в качестве контакта с Лояльностью не менее 2. Когда приобретен «Слегка потёртый» предмет, персонаж получает скидку в 25 процентов, но он получает только рейтинг Брони; покупатель не получают никаких дополнительных черт брони.

Черта «Слегка потёртый» может быть выкуплена, если есть возможность для ремонта Брони. Это требует длительной проверки Оружейника + Логика [Ментальный] (10, 1 час) и стоит 10 процентов от первоначальной стоимости брони за каждую черту, которую персонаж пытается восстановить.

Сделано на заказ

Одежда была скроена под конкретную персону. Она специально разработана для неё, не подходят никому другому и не даёт бонуса к Социальному пределу. Когда одежда пошита по индивидуальному заказу, любые изменения физических атрибутов заказчика, будь то с помощью кармы или аугментаций (но не магии), требуют подгонки костюма. Процесс подгонки требует комплекта Оружейника и длительной проверки Оружейника + Логика [Ментальный] (10, 1 час). Владелец также может использовать свои контакты, чтобы поручить им выполнить эту работу: требуется отдать броню на одну неделю и заплатить 25 процентов от первоначальной стоимости брони.

Сделано на заказ (совместимо)

Эта черта использует все правила черты «Сделано на заказ», но кроме того, эти элементы могут складываться с другими частями, которые были сделаны на заказ одним и тем же производителем, для одного и того же человека. Персонаж должен выбрать определенный набор бронированной одежды, что имеют чету «Сделано на заказ». Затем совместить их, что позволяет персонажу использовать либо базовую броню, либо добавить бонус совместимости для этого набора снаряжения.

Скрываемость

Эта черта означает, что такую вещь либо легче скрыть под другой одеждой, либо конструкция изделия позволяет привлекать меньше внимания к себе. Не забывайте о реализме – независимо от того, как выпали кубы, вы не сможете спрятать штурмовую пушку под плащом.

Кобура

У этой вещи есть кобура, встроенная в броню так искусно, что трудно увидеть метачеловеческим глазом. Этот предмет обеспечивает модификатор «Скрываемость» –1 для любых проверок, позволяющих обнаружить оружие в кобуре с помощью визуальных средств.

Доступ к снаряжению

Эта черта позволяет извлекать предметы из брони с большей легкостью, чем обычно. Это означает, что для вынимания или извлечения предметов, которые установлены на доспехах, требуется один разряд более низкое действие. Сложное действие становится Простым, а Простое – Свободным. Свободное остается Свободным, но МИ может рассмотреть возможность предоставления дополнительного Свободного действия для этой фазы действия.

Новейшая модель

Эти предметы являются самыми последними разработками корпораций. Это означает, что они теряют немного больше, когда их покупаются как «Слегка потертый», а именно, 20-процентную потерю рейтинга брони (с округленным рейтингом вверх) при покупке поношенной одежды.

Подсветка

Броня с этой функцией улучшает условия освещения на 1 категорию в пределах 10 метров. Это может быть увеличено до 25 метров, когда находящиеся поблизости люди используют специальные инфракрасные очки и системы.

Индивидуальная Защита

Эти элементы поставляются как встроенная защита от окружающей среды (Сопротивление Огню, Химзащита или Утеплитель), которую нельзя удалить или изменить. Опция выбирается при покупке и входит в стоимость. Эта настройка не распространяется на «слегка потёртую» броню; при выборе слегка потёртых изделий с индивидуальной защитой, мастер игры может определять эти функции случайным образом. С другой стороны, персонаж может искать определённую защиту, но такой предмет сложнее найти: увеличьте Доступность предмета на 1 за каждый пункт рейтинга защиты пользователя.

Громоздкое

Эта броня немного громоздкая. Доспехи с этим качеством делят пополам Передвижение и требуют проверки на Усталость после каждой проверки Бега, даже первой.

Уплотнённое

Эта броня имеет небольшие уплотнения у жизненно важных органов, чтобы их было труднее поразить. Увеличьте штраф за Точечную атаку Точно в цель на 2 (делая его –6) (стр. 209, ОКП SR5).

ОСТРОВ ВАШОН

Vashon Island

(полностью лицензированный филиал Сиавасэ Стиль)

Говоря об этой маленькой линии, давайте будем помнить, кто за ней стоит. Несколько лет назад она была популярна, но с тех пор они начали добавлять элемент за элементом и изделия стали довольно громоздкими. Довольно неоригинальная линейка Козырных Тузов дополнилась Тузом Кубков (широкополое пальто с «рельефной» спиной и плавной, но многослойной нижней частью), Тузом Мечей (японский стиль пилота Второй мировой войны, дополненный ножнами вакидзаси, встроенными на спине), Тузом Жезлов (новый стиль для мага с большим количеством маленьких карманов для реагентов) и Тузом Монет (черное одеяние из шкуры джаггернаута с вышивкой из платиновой нити и акцентами из чистого золота). В этом году возрождаются как новые, так и старые серии. И прежде чем кто-то начнёт говорить, да, я знаю, что в колодах Таро нет тузов. Острову Вашон на это плевать.

- Чтобы напомнить тем, кто не стар ... э-э ... не в курсе, вот описание их новой линии: Туз Пик в стиле американского летчика-истребителя Второй мировой войны, а Туз Треф в стиле британского летчика-бомбардировщика Второй мировой войны. Туз Червей обновила концепцию до современного стиля военного пилота, а Туз Бубен ушла в будущее с разработками, основанными на серии тридов «Воскрешение Спитфайра».
- /dev/grrl

- Мне понравился «Воскрешение Спитфайра». Жаль, что случилось с ведущим актером.
- Sticks

- Да, та же хрень. ;)
- Matt Wrath

- Эти новые линии тузов могут не совпадать с линией таро, но, как вы можете догадаться, публике на самом деле всё равно. Этот стиль завоевывает популярность у большой аудитории. Качество сейчас хорошее, так как Сиа... Остров Вашон пытается вернуть репутацию.
- Red Anya

Одновременно Вашон продвигает линию «Стимпанк», а также старый резервный бренд «Синергист Бизнес» вместе с десятком (ну, может быть, чуть больше) дюжиной линий костюмов «Акционер». Попав под покровительство Сиавасэ они работают над линией «Спящий Тигр» с удвоенной силой. Каждая линия имеет свой набор основных моментов, которые могут привлечь различную аудиторию.

- Лучшее в линейке Стимпанк – это количество гаджетов и вещей, которые вы можете спрятать в аксессуарах. Оформите эти шмотки в нужном антураже, переведите в беззвучный режим и получите приятный и безопасный инструмент, который все считают просто выкидышем высокой моды.
- Glitch

ОСТРОВ ВАШОН

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Туз Кубков	9	8	6	1,600¥
Особенности: Увеличение Социального предела на 1				
Туз Мечей	7	8	6	1,300¥
Особенности: Кобура (ножны)				
Туз Жезлов	6	8	6	1,200¥
Особенности: Доступ к снаряжению				
Туз Монет	7	10	4	2,100¥
Особенности: Увеличение Социального предела на 3				
Туз Пик	7	6	6	1,000¥
Особенности: Кобура				
Туз Треф	7	6	6	1,000¥
Особенности: Кобура				
Туз Червей	7	6	6	1,000¥
Особенности: Кобура				
Туз Бубен	8	6	8	1,400¥
Особенности: Скрываемость +2				

Беспроводной бонус (для всех): +1 к набору кубов Социальных проверок

- Линия Синергист Бизнес по-прежнему является первой идеей, которую каждый начинающий корпоративный шустрила использует, заключая свою первую сделку. Большинство из них чувствуют, что получают небольшой авторитет на улице благодаря пистолету, который они прячут в скрытой кобуре, встроенной в одежду.
- Fianchetto

- Сиавасэ вернули к жизни линию «Спящего тигра», но на улице говорят, что они вложили в исследования и разработки гораздо больше ньюйен, чем когда-либо получат от продажи брони. Новые модели построены на фундаменте, созданном старыми, с обновленной системой смены цвета и даже с адаптивной функцией камуфляжа по разумной цене. Я могу гарантировать, что они изучают и другие варианты использования этой технологии.
- Ma'fan

ЗОЕ

Zoé

Тайная война между «Зое» и «Арман» закончилась крупной победой «Арман», и возвращением к ней одноимённой линии (хотя в итоге она попала к Ацтехнолоджи), но некоторые изделия Зое, которые их исследовательское подразделение создали для защиты ключевых руководителей от мести «Арман», произвели сенсацию.

- Эта война ещё не закончена, и «Зое» получила поддержку мегакорпораций. Руководители Хоризон и Одинокой Звезды носят «Зое» в залах заседаний и офисах гораздо чаще, чем в прошлом.
- Stone

КОСТЮМ РУКОВОДИТЕЛЯ

Executive Suite

Название линии в значительной степени говорит само за себя. Эти костюмы обычно можно найти на сверхзащищённых верхних этажах штаб-квартир мегакорпораций. Они блестящие и удобные, кроме того, помимо улучшений, которые в них были добавлены «Зое», они не сильно изменились за последнее десятилетие.

- Перевод: новые костюмы имеют лучшую защиту, но старые модели, которые вы можете найти в разделе «слегка потертый» у Арманда, всё равно будут визуально совместимы.
- Thorn

НАСЛЕДИЕ

HERITAGE

Иногда я просто не могу поверить, что эта линия существует; тот факт, что с каждым годом её разнообразие всё увеличивается, ошеломляет. Ещё на рубеже десятилетий у них было менее двадцати образцов для публичной продажи. С тех пор эта цифра выросла более чем вдвое, с выпуском пятидесятого «Наследия» Кара Фахд, который был обнародован в начале этого года, после года рекламной шумихи по всему миру. К сожалению, у меня их не так много в моем «слегка потёртом» запасе. Люди, которые покупают их, как правило, сохраняют их.

КОСТЮМ РУКОВОДИТЕЛЯ

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Костюм руководителя	12	4	12	2,000¥

Особенности: Сделано на заказ, новейшая модель, увеличение социального предела на 1
Беспроводной бонус: Увеличение Социального предела на 2.

ОСТРОВ ВАШОН

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Стимпанк	10	14	7	2,250¥
Особенности: Сделано на заказ Беспроводной бонус: Увеличение Социального предела на 1.				
Синергист Бизнес	9	5	8	1,500¥
Особенности: Сделано на заказ, кобура (скрытая) Беспроводной бонус: Увеличение Социального предела на 1.				
Пальто Синергист Бизнес	10/+3	6	8	2,300¥
Особенности: Сделано на заказ (совместимо), кобура Беспроводной бонус: Увеличение Социального предела на 1.				
Спящий Тигр	13	10	10	13,500¥
Особенности: Сделано на заказ, кобура, новейшая модель, рутениевое полимерное покрытие (рейтинг 3) Беспроводной бонус: Увеличение Социального предела на 1.				

- Фишка в том, что ни один бегущий не должен покупать эту шмотку, если только ему не требуется проникнуть на защищённое собрание, корпорации где все вожаки такое носят. Во многих корпорациях эта линия стала функцией безопасности, поскольку каждый участник должен носить очень дорогую одежду.
- Thorn
- Подожди, Thorn, ты пишешь из какой-то камеры?
- Netcat
- Всегда хорошо узнать что-то изнутри. Но я надеюсь не задержаться здесь надолго.
- Thorn
- То, о чём вы говорите, помогает объяснить, почему так тяжело найти слегка потёртое Наследие.
- Mika

НАСЛЕДИЕ

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Наследие	4/6/8/10/12	Броня ÷ 2	16	2,000¥ + (Рейтинг Брони x 500)

Особенности: Сделано на заказ, новейшая модель, увеличение Социального предела на 2

НОЧНАЯ ТЕНЬ/СЕРЕБРЯНАЯ ЛУНА

Nightshade/Moon Silver

Линия Ночная Тень началась там, где остановилась Серебряная Луна, а затем продвинулась вперед с рекламным слоганом «Для убийственной ночи надень Ночную Тень!». В то время как Серебряная Луна предлагала только светящиеся платья для дам, Ночная Тень имеет как мужские модели, так и женские. В прошлом сезоне они были очень популярны для black tie[1] и, похоже, не исчезнут до конца года. Каждое изделие поставляется с дополнительной шалью из баллистической ткани.

- Эта линия в основном существует, чтобы дать вам возможность оставаться в броне, смешиваясь с функционерами высшего общества. Тот факт, что эти платья, а также рубашки, манжеты и лацканы пальто, светятся, делает их крайне неприспособленными для бега в тени.
- Bull
- Иногда обитатели тени, должны выйти на свет, чтобы кого-то спустить в нашу темноту.
- Man-of-Many-Names
- Я удивляет, что ты это понимаешь. Возможно, даже слишком хорошо понимаешь.
- Slamm-0!

НОЧНАЯ ТЕНЬ/СЕРЕБРЯНАЯ ЛУНА

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Ночная Тень/ Серебряная Луна	7	2	10	8,500¥

Особенности: Сделано на заказ, увеличение Социального предела на 1
Беспроводной бонус: с подсветкой (+ 1500 ¥ за инфракрасную)

1 Вид дресс-кода для официальных мероприятий. Vogue его не переводит и не русифицирует, а кто мы такие, чтобы спорить с профессионалами?

ВТОРАЯ КОЖА

Second Skin

Это «сексуальный», гладкий, хитрый вариант бронежилета. Каждая часть линии «Вторая кожа» изготавливается специально под конкретного пользователя, а это означает, что изменение веса тела всего на один или два килограмма заставит броню потерять своё самое удивительное преимущество. Это преимущество заключается в том, что она, по сути, невидима. Покрывает всё тело, практически не обнаруживается и включает полностью интегрированную рутениевую полимерную систему, которая позволяет владельцу изменять многие или все аспекты внешнего вида для костюма.

- Время для истории. Я делал извлечение с пляжа жены руководителя. Она там загорала с двумя своими подругами, повсюду были бикини. Я подошел, махнул Палм Пистолем и попросил миссис Босс тихо пройти со мной. Внезапно девушка справа обнажилась. Раз, и бикини на ней больше нет. Отвлечения было достаточно, чтобы другая девушка кинула песком мне в лицо. После этого началась драка, и я не обрадовался, обнаружив, что обе ее «подруги» были во Второй коже.
- Kane
- Кейн, ты что, никогда раньше не видел сисек, а?
- Slamm-0!
- Много, в том числе и твоей мамаши.
- Kane

АРЕС ПОБЕДА

Ares Victory

Арес делает эту линию, чтобы обезопасить клиентов, не делая их всех похожими на кучку военных. Наряду с защитой, каждый предмет предлагает вторичные преимущества для различных профессий.

ПУТЕШЕСТВЕННИК/ДИКАЯ ОХОТА

Globetrotter /Wild Hunt

Предназначенные для использования на открытом воздухе, различные варианты этой линии брони представлены в видах камуфляжа и адаптированы к различной окружающей среде. От жаркой Сахары до холодных равнин Антарктиды эта линия обеспечивает защиту не только от пуль и клинков, но и от экстремальной температуры с влажностью.

- Остерегайтесь совмещать между собой камуфляжные изделия и изделия с защитой от окружающей среды в их «слегка потёртых» вариантах. Не все их покупают и используют для одних и тех же целей. Обычно они совпадают, но иногда вы получаете зимний камуфляж с защитой от огня вместо защиты от холода. Когда вы покупаете новое изделие, вы становитесь тем, кто делает конкретный заказ.
- Hard Exit

ВТОРАЯ КОЖА

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Вторая кожа	6/+2	2	14	12,000¥

Особенности: Сделано на заказ (совместимо), новейшая модель, рутениевое полимерное покрытие 4

РАБОТЯГА

Industrious

Я всегда думал об этом как об камуфляже для проникновения. Эта одежда может помочь вам выглядеть так, будто трудитесь в этом учреждении, и в то же время позволяет носить определенную степень брони. Моя небольшая подборка этой линейки полна слегка потёртых версий от различных корпораций и правительств, которым просто нужна некоторая доработка и подходящие оборудование в карманах.

- Или вещи, которые выглядят как подходящие оборудование. Эти одежды отлично подходят для того, чтобы пройти мимо охранников без единого выстрела, а затем вынуть пистолет из кармана, чтобы выбраться, когда начнутся неприятности.
- Ma'fan

КУОТЕРМЕЙН

Big Game Hunter[1]

Новая линия прошлого года, является утяжелённой версией брони Путешественника. Это не модная линия, это точно, но, если вам нужно оставаться защищенным от всего в месте, где всё хочет вас убить, это линия для вас.

- Это не та линия, которую можно носить в центре любого города, но в Пустошах или в некоторых менее цивилизованных разрастаниях по всему миру, эта одежда может прекрасно вписываться.
- Stone

БЫСТРЫЙ ТРАНЗИТ

Rapid Transit

Созданный для тех, кто находится в движении, он отлично подходит для комфортного и защищённого выполнении повседневных дел. Это, безусловно, одна из моих самых продаваемых линий. В то время как я фокусирую первичные продажи на основной линии, я иногда предлагаю БТ Элита, БТ Платина и БТ Алмаз в разделе «Слегка потертые».

- Совсем не модно, но сочетается практически с любым местом любого разрастания.
- Sunshine

1 т.е. охотник на крупного зверя. Но предлоги в названиях меня всегда раздражали

- Три дополнительные линии выглядят почти так же, как и основная, при этом основные различия заключаются во внутренних бирках, монограммах и ценниках. Если вы хотите носить это на занятия в тренажерном зале «Арес Руководитель», вам понадобятся бирки и монограммы из дополнительных линий. Если вы думаете, что менеджеры не обращают внимание на подобные вещи, вы не встретили достаточное количество менеджеров.
- Sticks

Куотермейн

АРЕС ПОБЕДА

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Куртка Путешественника	12	10	10	1,300¥
Особенности: Индивидуальная защита (4), Кобура				
Жилет Путешественника	9	10	7	900¥
Особенности: Индивидуальная защита (3)				
Одежда Путешественника	7	10	6	600¥
Особенности: Индивидуальная защита (2), доступ к снаряжению				
Дикая Охота	12	10	12	3,000¥
Особенности: Индивидуальная защита (6), Кобура, доступ к снаряжению				
Куотермейн	14	12	12	5,000¥
Особенности: Сделано на заказ, Индивидуальная защита (6), Кобура, доступ к снаряжению Беспроводной бонус (для всех): +1 к количеству кубов на проверки на выживание в местности подходящей к индивидуальной защите.				
Работяга	9	6	9	1,100¥
Особенности: увеличение Социального предела на 1 (при ношении одежды, подходящей для конкретной корпоративной среды), доступ к снаряжению Беспроводной бонус: бонус: +1 к количеству кубов на Социальные проверки, при ношении в соответствующей корпорации.				

- Просто чтобы все были в курсе, у этой линии больше нет опции Restraint Melter после того, как несколько десятков изделий вышли из строя и сгорели на запястьях владельцев.
- Pistons
- Это была одна из самых эффективных тайных операций, которые я когда-либо видела. Все «неисправные» устройства были подделаны на производственных площадках по всему миру. Арес начал собственное внутреннее расследование, но прекратил его, прежде чем выяснил, кто виноват. Оно не стоило потери основной линии. Просто покажу, если вы делаете свою работу правильно, вы действительно можете оставаться в тени.
- Hanibelle

СПЕЦИАЛИЗИРОВАННАЯ БРОНЯ

Как розничный продавец я знаю одну вещь: «специализированная» звучит намного лучше, чем «всякая хрень». Вот почему я собирал все эти странные вещи вместе. Я знаю, что такие штуки, как правило, дороже, но увеличенная стоимость дает некоторые уникальные преимущества.

ОБЛЕГАЮЩИЙ БРОНЕЖИЛЕТ

Form-fitting Body Armor

В то время как бронированная одежда достаточно эффективна, а бронежилеты довольно прячутся, для изготовления облегающего бронежилета требуется действительно продвинутое мастерство. Каждый костюм выполнен специально под своего владельца, не оставляя ни щелей, ни складок, в то же время позволяя телу дышать. Основной частью брони является рубашка, покрывающая тело от ключицы до паха и защищающая жизненно важные органы, а полный костюм добавляет защиту для конечностей. В любом случае кисти, ступни и голова остаются открытыми, так как их броня их не покрывает.

Облегающий бронежилет можно носить под броней, но это не сильно изменит вашу защиту. Основным преимуществом ОБ является его скрываемость.

- У меня был действительно хороший набор этой брони, сохраненной с моей последней женской ипостаси, но я должен перенастроить его. Вы не думали, что несколько миллиметров волос будут иметь значение, но это именно так.
- Plan 9
- Так ты снова вернулся в мужское тело?
- Turbo Bunny
- Да. Всё ещё приспосабливаюсь ко всему этому зуду от волос.
- Plan 9
- А хор голосов в твоей голове?
- Turbo Bunny
- Поют в нежной гармонии.
- Plan 9

ОБЛЕГАЮЩИЙ БРОНЕЖИЛЕТ

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Облегающий бронежилет	8	3	8	1,300¥

Особенности: Сделано на заказ, Скрываемость (–6)

УКРЕПЛЁННАЯ БОЕВАЯ БРОНЯ (ЛЁГКАЯ, СРЕДНЯЯ, ТЯЖЁЛАЯ)

Hardened Mil-spec Battle Armor

Новейшая военная технология, продолжающая участие в гонке «жизни и смерти» между мечом и щитом. В отличие от простой брони, военная броня слишком дорогая и требует большого обслуживания для обычного использования или даже для рутинных работ по обеспечению безопасности. Не считая самых профессиональных групп спецназа, она находится только в элитных военных частях, развёртываемых только при крайней необходимости. Каждый костюм защищает с головы до ног, подгоняется под носителя для

Лёгкая боевая броня

Средняя боевая броня

Тяжёлая боевая броня

максимальной эргономической свободы и комфорта, а это защищает его от обычного полевого ворчания. Костюмы бывают самые разные по внешнему виду и цвету, но большинство современных костюмов выбирают современное электрохроматическое покрытие для лучшего камуфляжа; заметными исключениями являются серебряные доспехи, которые носили королевские гвардейцы Высокого Князя из Тир Тейгирна, и блестяще-алые Красные Самураи Ренраку. В каждом случае древняя эстетика – просто украшение; никогда не забывайте, что броня под слоем цветного лака полностью современная.

- Теперь мы дело говорим. Нижнее белье и браслеты это мило и всё такое, но работать нам не в этом.
- Stone
- Прекрасно, если вы сражаетесь в Европе зимой, но невыносимо в жаркую погоду.
- Marcos
- Нет, спасибо. Если ты попал в перестрелку, что-то пошло не так. Оставайся на легке, держись теней, двигайся быстро.
- Ma'fan
- И эта броня для нас непрактична в любом случае. Дерьмо, вы могли бы также ходить в черно-белой полосатой робе с сумками, отмеченными знаками доллара, потому что ношение этого на публике рекламирует тот факт, что вы ожидаете, что кто-то будет стрелять в вас.
- Cayman

УКРЕПЛЁННАЯ БОЕВАЯ БРОНЯ

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Лёгкая	15	15	16Н	15,000¥
Средняя	18	18	18Н	20,000¥
Тяжёлая	20	20	22Н	25,000¥
Шлем	+3	8	8Н	10,000¥

Особенности: сделано на заказ, кобура, доступ к снаряжению, увеличение Социального предела на 2 для проверок Запугивания, громоздкий

Специальные правила: Укреплённая Боевая Броня полностью герметична и поэтому может иметь подходящие модификаторы. Считается, что она обладает достоинствами Крепкой Брони. Никакой дополнительной брони нельзя носить с этой бронёй (если только она не оплачена Сущностью), кроме шлема, указанного выше.

- Вы всегда можете попытаться использовать её как маскировку, но это дорогая маскировка, и вам лучше иметь нужные разрешения, чтобы её носить – если у вас нет надежного ГРЕХа, не ожидайте, что безопасники дадут вам пройти только потому, что вы носите серьёзную броню.
- DangerSensei
- Для всех здесь (за исключением Kane, возможно) правило простое: когда противник появляется в этой броне – беги.
- Bull
- Bull прав. Эта броня спасет вашу задницу, но и замедлит её. Погоня не вариант.
- Hard Exit
- Если вы решите вступить в бой, вот подсказка от дядюшки Kane: трудно бежать, невозможно плавать. Хех.
- Kane

БРОНЯ ТЕЛОХРАНИТЕЛЯ (ЛЁГКАЯ, СРЕДНЯЯ, ТЯЖЁЛАЯ)

Security Armor

Не такие бронированные и проигрывающие в установке аксессуаров, как их старшие военные собратья, зато их можно значительно чаще встретить на корпоративной территории. Это также единственное место, где вы, вероятно, увидите их. Броня предназначена для защиты, а не для мобильности и ходить в ней во время стандартного патрулирования могут не только лишь все.

БРОНЯ ТЕЛОХРАНИТЕЛЯ

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Лёгкая	15	12	14Л	8,000¥
Средняя	18	14	16Л	14,000¥
Тяжёлая	20	16	18Л	20,000¥
Шлем	+3	5	8Л	5,000¥

Особенности: сделано на заказ, кобура, доступ к снаряжению, громоздкий, увеличение Социального предела на 1 для проверок Запугивания.

БАЙКЕРСКАЯ БРОНЯ

Bike Racing Armor

Я просто назову это тем, чем это является – бандитский шик. Эта броня поставляется в различных настраиваемых цветах с логотипами байкерских брендов или без оных, а также со слоганами команд боевых байкеров. Это одни из самых банальных доспехов, но для тех, кто видел или слышал, как ты приехал на байке, этого вполне достаточно. Таким образом, люди заметят, что вы носите эту броню, но это автоматически не заставит их подозревать, что вы намерены делать.

- Это на самом деле мой любимый доспех. Много с чем совместим и стоит немного.
- 2XL
- И защищает хуже. Она предназначена для шоу, когда вы падаете с байка, а не для защиты от пуль.
- Kia
- Ты слишком много смотришь тридов, тебе не хватает опыта реального мира, Kia. Боевые байкерские команды и каскадёры надевают её не для красоты. Выйди в поле и посмотри, что реально, а не повторяй за тридами.
- 2XL

БАЙКЕРСКАЯ БРОНЯ

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Броня	8	8	6	500¥
Шлем	+2	6	6	200¥

СНАРЯЖЕНИЕ ПОЖАРНОГО

Bunker Gear

У меня такая есть, но, честно говоря, я не могу вспомнить больше, чем несколько раз, когда её приобретали для незаконных целей. Пожарные надевают её в горящие здания, а это не то место, где вы обычно найдёте бегущего.

- Это броня для творческого бегущего, который ищет доступ к месту, где бродит аварийный персонал. Речь идет не только о активных пожарах – вы можете использовать это везде, куда могут пойти пожарные после срабатывания сигнализации. Добавьте к этому «правильные» документы, и вы получите возможность с помощью ложной тревоги получить доступ практически в любое место.
- Thorn

СНАРЯЖЕНИЕ ПОЖАРНОГО

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Одежда Пожарного	6	6	6	3,000¥
Шлем	+2	3	6	750¥

Особенности: увеличение Социального предела на 2 в чрезвычайных ситуациях, Сопротивление Огню 8, громоздкий
Специальные правила: +1 к количеству кубов на Социальные проверки, чтобы успокоить или утихомирить человека в месте чрезвычайной ситуации.

БРОНЯ БУНТ-КОНТРОЛЯ

Riot Control Armor

Созданная для запугивания и защиты, эта броня имеет много бесполезных уплотнений, для создания стены от баллистических атак. Хорошо подходит для того, чтобы смешаться с толпой или спровоцировать бунт, но редко применяется в мире бегущих в тени.

- Арман прав, что в основном речь идет о запугивании, но это все же отличная защита. Броня конечно громоздкая настолько, что трудно разглядеть человека за ней. Это, конечно, не самое лучшее, что можно носить в большинстве социальных ситуаций (хотя бы потому, что каждый раз, когда вы поворачиваетесь, то выбиваете из рук окружающих все напитки), но она занимает своё место в мире.
- Picador

БРОНЯ БУНТ-КОНТРОЛЯ

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Броня	14	8	10Л	5,000¥
Шлем	+2	6	6Л	1,000¥

Особенности: уплотнённый, увеличение Социального предела на 1 для проверок Запугивания, громоздкий
Специальные правила: Увеличение Социального предела на 2 для проверок Запугивания

Броня бунт-контроля

БРОНЯ СПЕЦНАЗА

Swat Armor

Очень немногие организации сейчас называют свои группы быстрого реагирования спецназом, но броня сохранила это название. Этот специализированный костюм разработан с учетом универсальности применения. Карманы, кобура и различные застежки держат всё необходимое под рукой высококвалифицированного офицера и легко доступны. Комплект электроники в этих костюмах также идеально подходит для управления тактическими операциями малых подразделений. Подобная одежда, как и большинство её родственников в категории «тактическое снаряжение», не часто встречается в общественных местах, за исключением тех случаев, когда нужно освободить заложников или других подобных событиях, когда парни в такой броне выпрыгивают из вертолёта прямо вам в жопу.

- Сходно по защите к бронёй телохранителя, но не совсем, это изделие особенно ценно тем, как легко разместить и использовать ваше снаряжение.
- Stone

БРОНЯ СПЕЦНАЗА

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Броня	15	15	16Л	8,000¥
Шлем	+3	8	10Л	1,500¥

Особенности: доступ к снаряжению, увеличение Социального предела на 2 для проверок на Запугивание и уменьшение его на 1 для всех других социальных проверок с широкой публикой

Специальные правила: Увеличение Социального предела на 3 для проверок Запугивания

СЕКЬЮРИТЕХ ЛЗН

Securetech PPP

Сами по себе эти инновационные накладки САБ, или Система Аугментации Брони, не подходят для тех, кто хочет иметь возможность добавить немного добавить защиты практически ко всему. Комплекты наручей, поножей и накладок продаются отдельно, и они усиливают имеющуюся броню. Части предназначены для быстрого снятия и надевания поверх существующей одежды.

- Эти накладки отлично подходят для небольшой дополнительной защиты, которую можно вынуть из сумки или даже рюкзака. Бегущие могут не привлекать к себе внимание избытком брони, а затем, когда возникают проблемы, вытащить несколько накладок из сумки и отделаться царапинами.
- Frosty
- Я предпочитаю держать несколько комплектов в «схронах» на месте до начала реальных действий. Я фактически спрятал больше этих штук, чем использовал. Считаю своим успехом, что в вентиляционных отверстиях, под ваннами и в кладовых по всему миру имеется 64 комплекта.
- Ma'fan

СЕКЬЮРИТЕХ ЛЗН

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена	Действия для исп.
Комплект наручей	+1	1	6	250¥	4 Сложных
Комплект поножей	+1	1	6	300¥	4 Сложных
Комплект накладок	+1	1	6	350¥	8 Сложных

Особенности: Уменьшение Социального предела на 1; Комплекты наручей и поножей нельзя комбинировать с любой бронёй; Комплект накладок нельзя сочетать с полной бронёй, бронежилетом или бронекуртkой.

Кольчужная броня

БРОНЕРЮКЗАК

Body Armor Bag

Я продаю это маленькое многоцелевое чудо, но, честно говоря, не уверен, почему. Полагаю, вы можете наполнить его любимым оружием, попасть на объект и выбросить, а можете носить его, чтобы защитить себя со спины. Это странная вещь, но я продаю много таких, так что вы, ребята, наверняка выяснили некоторые способы его использования.

- Это удобный резерв, и он редко удостаивается повторного взгляда, даже если несётся перед самым носом, переброшенным через плечо на прогулке в центре разрастания.
- Sticks
- Моя самая большая проблема с этим рюкзаком – то, как нелепо ты выглядишь, когда его надеваешь. Безумные сквоттеры в Пустошах выглядят лучше, чем люди, носящие этот бесформенное месиво.
- /dev /grrl
- К счастью, он шкуру тебе спасает, а не на корпоративный бал проводит.
- Sticks

БРОНЕРЮКЗАК

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Бронерюкзак	8	4	8	750¥

Особенности: Уменьшение Социального предела на 1 при ношении, скрываемость (–6), громоздкий

КОЛЬЧУЖНАЯ БРОНЯ

Chain Mail

У меня есть контакт, который делает такие, но только под заказ. Отправляю ему любые кусочки, которые возвращаются, чтобы он использовал повторно. Я не уверен, для каких целей его носят, но иногда получаю заказ. Думаю, если вы хотите выглядеть как уличный боец, кольчуга своих денег стоит.

КОЛЬЧУЖНАЯ БРОНЯ

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Кольчужная броня	8	2	8	900¥

Особенности: Сделано на заказ, увеличение Социального предела на 1 при работе с членами банд, уменьшение Социального предела на 1 при работе с широкой публикой.

ПОДБИТАЯ КОЖАНАЯ БРОНЯ

Padded Leather Armor

То же, что и кольчужная броня. Только индивидуальные заказы, и я предлагаю скидку на заказы более восьми штук.

- Кому нужно больше восьми штук?
- /dev/grrl

- Любому, кто хочет предоставить некоторую защиту большой группе людей за относительно небольшую цену, не привлекая внимания правоохранительных органов. Итак, банды. Некоторые из этих «шкурок» на самом деле неплохи. Она недурго защищает и, хотя она дешевле, чем некоторые другие виды брони, она намного дороже, чем простая кожаная куртка. Трата этих денег говорит членам вашей банды и всем имеющим глаза, что вы находитесь на подъёме.
- 2XL

ПОДБИТАЯ КОЖАНАЯ БРОНЯ

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Подбитая кожаная броня	7	2	8	600¥

Особенности: сделано на заказ, уплотнённый, увеличение Социального предела на 1 при работе с членами банд, уменьшение Социального предела на 1 при работе с широкой публикой.

АРЕС СВЕРКАЮЩИЙ ЩИТ

Ares Flashield

Я был взволнован, когда увидел, что Сверкающий Щит появился на рынке. Это стандартный щит бунт-контроля с дополнительным бонусом Вспышки, встроенной в переднюю его часть. Оборона и нападение в одном устрашающем комплекте!

- Не обязателен к покупке, но хорошо знать о таких деталях, когда вы смотрите на команду бунт-контроля, которая становится в построение. Просто следите за «глазком» на щите, обычно там расположен элемент, который производит вспышку. Идентификация – это первый шаг к тому, «заткнуть» глазок его или уйти от его действия.
- DangerSensei

- Каждый раз, когда я захожу, чтобы увидеться со Sparks, моим приятелем-десятником банды «Армагеддон Тесла», я смеюсь над такими вещами, встроенными повсюду. Их бандитские разборки – зрелище, потому что эти парни превращают его в стробоскопную феерию вспышек убивая всё в поле зрения.
- 2XL

АРЕС СВЕРКАЮЩИЙ ЩИТ

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Арес Сверкающий Щит	+6	4	12Л	4,000¥

Особенности: Вспышка (10 зарядов; 1 заряд каждые 10 секунд при подключении к источнику питания. Для активации требуется Сложное действие).

Беспроводной бонус: отключение Вспышки – это Простое действие.

БРОНЯ МЕРТВЕЦА

Murder Armor

Это по-настоящему специализированная броня, предназначенная для защиты и обмана. В неё встроены последние и самые лучшие в Голливуде реалистичные спецэффекты (да, некоторые всё ещё их делают) так, что каждый удачный выстрел, который поражает вас, выглядит как смертельный. Эта штука требует серьёзных стараний и приличного актерского мастерства, если вы действительно хотите кого-то обмануть, но дает уникальный шанс «перевести стрелки» на врага. Искусственная кровь легко убирается тёплой водой, а герметичные пакеты можно легко заменить.

- Безумец, придумавший всё это – гений. Теперь имейте в виду, что это не сработает против настоящих профессионалов, которые делают контрольный выстрел в голову, чтобы удостовериться, что никто не останется у них за спиной. Это здорово работает против бандитов и даже обычных полицейских, которые увидев много крови, автоматически думают, что это означает смерть.
- Thorn

БРОНЯ МЕРТВЕЦА

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Броня Мертвеца	13	4	12Л	5,000¥
Гермпакет с искусственной кровью	-	-	8Л	200¥

Особенности: биомонитор, сделано на заказ, кобура

Специальные правила: персонажи, подстреленные во время ношения брони Мертвеца, могут использовать Прерывающее действие (-5 к Значению Инициативы), чтобы притворится убитым с помощью проверки Харизмы + Выступление [Социальный] против Интуиции + Проницательность [Ментальный] врага. Использование этой брони накладывает штраф на 4 кубика на наблюдателя. Успех означает, что наблюдатель игнорирует персонажа, полагая, что он мёртв, и поэтому он не проходит проверку Защиты при следующей атаке от этого персонажа. Для замены гермпакета требуется длительная проверка Логики + Оружейник [Ментальный] (4, 1 час).

ПРЕДПЛЕЧНЫЕ ЩИТКИ

Forearm Guards

Простые и редко стильные защитные приспособления для предплечий представляют собой наплечники из дермапласта (или, реже, из металла), закреплённые на владельце. Их использование простое – используйте их, чтобы блокировать атаки в ближнем бою, особенно клинками, отражённые удары фактически не наносят вам урона.

- Несмотря на то, что вы видите в старых тридах, не пытайтесь блокировать этим пули. Это плохо кончается.
- Butch
- Личный опыт или отчеты после операции из клиники?
- Sounder
- Да.
- Butch
- Базовые модели хороши, но имейте в виду, что в них есть место для модификаций. Выдвижные лезвия, укрытие для пистолета или, собственно, место, где можно хранить комлинк.
- /dev/grrl
- Ты имеь ввиду кибердеку?
- Bull
- Нет, я имею в виду комлинк. Я держу свою кибердеку в своем новом чехле. Видишь? <PIC_LINK>
- > /dev/grrl
- Розовый чехол для кибердеки с единорогами и блестками? Ты меня убиваешь.
- Bull

ПРЕДПЛЕЧНЫЕ ЩИТКИ

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Предплечные щитки	+1	3	6	300¥

БАЛЛИСТИЧЕСКАЯ МАСКА

Ballistic Mask

Безусловно, мой бестселлер, особенно базовая модель. Они могут быть изготовлены на заказ и окрашены, чтобы принять почти любой вид, но матовая черная классика – лучшее. У них есть свои ограничения, но после добавления модификаций, таких как электронные оптические системы, возможности становятся безграничными. Баллистические маски могут улучшать зрение, а также иметь любые модификации, которые может принимать шлем. Работы на заказ, естественно, дороже.

БАЛЛИСТИЧЕСКАЯ МАСКА

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Баллистическая маска	+2	8	6	150¥

Особенности: Увеличение Социального предела на 1 для проверок на Запугивание, улучшается (Увеличение Социального предела на 2, +150¥).

ЗАЩИТА ОТ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ

Во всём мире (и за его пределами) есть места, где вам нужно беспокоиться не о пулях и кастетах. Armand's Armor Emporium не только удовлетворит ваши потребности в баллистической защите, но также предлагает доступ к средствам защиты от угроз, которыми может похвастаться Мать-Природа.

Хотя у меня не всегда есть все эти вещи в наличии, у меня есть связи по всей планете, и даже некоторые за её пределами. Оставьте заказ, отправьте платеж, и я приступлю к работе.

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ

Эти предметы довольно универсальны, хотя они часто заказываются в определенных стилях, чтобы лучше соответствовать соответствующей среде.

КОСТЮМ ГИЛЛИ

Ghillie Suit

На полке они похожи на простую цветную сетку, но в поле эти костюмы – лучший камуфляж от СимплТех. Они выпускаются в разных стилях для всех основных сред, даже есть стиль городской разрухи, который помогает владельцу прятаться в заполненных мусором переулках и обломках разрушающихся зданий. Отлично подходит для бегущих и бездомных.

КОСТЮМ ГИЛЛИ

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Костюм гилли	4	4	6	600¥

Особенности: Громоздкий

Специальные правила: прячась в местности, под которую настроен костюм, он предоставляет модификатор -6 к количеству кубов проверок Проницательности, чтобы обнаружить замаскированного персонажа, пока он остается неподвижным; если персонаж движется, уменьшите модификатор до –2.

Беспроводной бонус: Хм ... вы привлекаете любопытных хакеров?

АРЕС БРОНЕ-ВЫЖИВАЛЬЩИК

Ares Armored Survivalist

Этот костюм предназначен для защиты от дождя и свинца, а конкретнее для охотников, которые подозревают, что могут стать объектом охоты. Эти костюмы, изначально разработанные для различных охранных фирм Арес, работающих в агрессивной среде, предлагают широкий выбор опций, но оставляют моду для магазинов Парижа.

АРЕС БРОНЕ-ВЫЖИВАЛЬЩИК

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Арес Броне-выживальщик	8	6	10	1,500¥

Особенности: Индивидуальная защита (4), уменьшение Социального предела на 1

Беспроводной бонус: +1 ко всем проверкам Выживания в местности, соответствующей индивидуальной защите.

ЗМЕИНЫЕ НОСКИ

Snake Mesh Socks

Эти модные носки до колен предназначены для предотвращения проникновения клыков змей. Не самые удобные носки в мире, но они не дадут вам узнать, что такое яд гремучей змеи в вашей крови.

ЗМЕИНЫЕ НОСКИ

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Змеиные Носки	+2	-	6	50¥

Особенности: эти носки обеспечивают +2 Брони от атак, направленным на ступни и голени.

ЖАРА

ПУСТЫННИК

Desert Suit

Герметичный костюм защищает пользователя от песка и помогает охлаждать тело за счет рассеивания тепла, а отражающая внешняя поверхность защищает от солнечного жара. Вы должны носить весь комплект вместе – капюшон, маску и облегающий костюм – чтобы он был эффективным. Маска для лица имеет поляризационный защитный экран для глаз, чтобы нейтрализовать блики. Костюм даже захватывает и перегоняет некоторые жидкости организма пользователя, удерживая воду в «карманах» для питья с питьевой трубкой.

- Почему я должен это писать вместо тебя, Арманд? Этот костюм отлично подходит для защиты от стихии, но не от летящей в вас пули. Это не камуфляж, а мешок с мочой, но вы можете быстро зарыться в песок, чтобы избавится от преследования.
- Picador

ПУСТЫННИК

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Пустынник	3	2	8	1,000¥

Особенности: сделано на заказ, компенсация вспышек

Специальные правила: Пустынник нельзя носить с доспехами или с чем-либо, кроме свободной, не ограничивающей движения одежды, так как это препятствует нормальной работе радиаторов костюма. Персонаж в Пустыннике получает дополнительный модификатор +2 к количеству кубов проверок Выживания в пустыне (см. стр. 142, ОКП SR5).

Пустынник

ХОЛОД

ТЕРМОКОСТЮМ

Coldsuit

Обтягивающий тело, многослойный, предназначенный для того, чтобы держать пользователя в тонусе и сухости, этот костюм имеет три слоя: внутренний слой, отводящий влагу от кожи, средний изолирующий слой и внешняя водонепроницаемая и ветрозащитная оболочка. Полный костюм также включает ботинки с подогревом, капюшон и маску для лица с поляризационными линзами. Гибкие перчатки удерживают пальцы в тепле, сохраняя при этом максимальную ловкость рук.

ТЕРМОКОСТЮМ

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Термокостюм	-	4	4	800¥

Особенности: Индивидуальная защита (Утеплитель 4), Компенсация вспышек

Специальные правила: внешняя броня может быть надета поверх термокостюма, хотя существует риск перегрева носителя. Броня над этим костюмом увеличивает риск урона от усталости на холоде и получает штраф –2 к количеству кубов для перемещения персонажа из-за многих слоёв одежды.

Беспроводной бонус: +1 на все проверки Выживания в холодной местности.

ПОЛЯРНЫЙ КОСТЮМ ВЫЖИВАЛЬЩИКА

Polar Survival Suit

Это серьезная доработка стандартного термокостюма. Он громоздкий, но всё, что добавляет объём, предлагает несколько чрезвычайно полезных функций. Внутри есть слой, который собирает влагу и часть системы регенерации воды, похожей на ту, что в Пустыннике. Часть костюма может быть превращена в спальный мешок для холодной погоды и при необходимости обеспечивает плавучесть, а также встроена система гашения температуры. У него есть перчатки и ботинки с выдвигающимися когтями, хотя они немного громоздкие. Костюм обеспечивает защиту лица с помощью полнолицевой маски, с поляризованные линзами и обогревателем для облегчения дыхания.

- Система гашения температуры спасала мне жизнь больше раз, чем я могу сосчитать. На холоде даже малейший намек на тепло тела может выдать вас.
- Picador

ПОЛЯРНЫЙ КОСТЮМ ВЫЖИВАЛЬЩИКА

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Полярный костюм Выживальщика	6	6	8	2,000¥

Особенности: Индивидуальная защита (Утеплитель 6, Гаситель температуры 4), Компенсация вспышек

Специальные правила: выдвигающиеся когти для лазания (модификатор +1 к количеству кубов на проверки Лазания; Атака: ЗУ (Сил + 1)Ф, БР -). Костюм может быть оснащен любой из модификаций, доступных для брони. Его нельзя носить с любой другой броней.

Беспроводной бонус: увеличьте Физический предел на 1 для Лазания.

АРЕС АРКТИЧЕСКИЙ ВОЕННЫЙ КОСТЮМ

Ares Arctic Forces Suit

Предоставьте Аресу возможность создать костюм, которому не страшен ни холодный ветер, ни холодное оружие. Построенный из комбинации брони спецназа и полярного костюма, он обеспечивает тот же самый комфорт, что и полярный костюм, но добавляет к нему броню и удобные петли для доступа к снаряжению. Ботинки и перчатки имеют выдвижные когти для лазания, но сделаны более тонкими и удобными за счёт передового материала. Шлем включает в себя полную лицевую маску, которая поставляется с полным комплектом ДР, воздухонагревателем и противогазом, интегрированными в него.

- Эти костюмы постепенно начинает появляться в Чикаго, поскольку зима приближается. Попытки проникнуть в Чикагскую Зону будут продолжаться, и умные бегущие позаботятся о том, чтобы добыть такое оборудование, когда работают в декабре.
- Turbo Bunny
- Так вот где вы тусуетесь.
- Rigger X
- Это стандартная спецодежда для операций Арес за пределами 60-ти градусов широты.
- Sticks

АРЕС АРКТИЧЕСКИЙ ВОЕННЫЙ КОСТЮМ

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Арес Арктический военный костюм	15	14	16Л	11,000¥

Особенности: сделано на заказ, Индивидуальная защита (Утеплитель 5, Гаситель температуры 3), Компенсация вспышек, Противогаз, доступ к снаряжению

Специальные правила: выдвигающиеся когти для лазания (модификатор +1 к количеству кубов для проверок Лазания; ЗУ (Сил)Ф, БР -)

Беспроводной бонус: увеличьте Физический предел для проверок Лазания на 1.

АРЕС БРОНИРОВАННЫЙ ТЕРМОКОСТЮМ

Ares Armored Coldsuit

Лучше, чем термокостюм, но не дотягивает до уровня защиты арктического военного костюма, это стандарт безопасности на всех базах в условиях холодной погоды. У него все те же стандартные функции, что и у обычного термокостюма, но он добавляет броню для защиты в те моменты, когда свинец присоединяется к летящему снегу.

- Сложность в том, что этот материал нельзя использовать для длительных полевых работ. Броня делает костюмы тяжёлыми и создаёт лишнюю нагрузку, когда в них делаешь что-то напряженное (хотя беспроводная связь позволяет найти относительно легкий маршрут, что несколько облегчает ношу). И, как известно мудрым, пот убивает на морозе.
- Stone

АРЕС БРОНИРОВАННЫЙ ТЕРМОКОСТЮМ

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Арес бронированный термокостюм	9	6	6	1,200¥

Особенности: Сделано на заказ, индивидуальная защита (Утеплитель 4), Компенсация вспышек, громоздкий

Специальные правила: Штраф -2 к количеству кубов на все проверки Усталости

Беспроводной бонус: штраф к количеству кубов Усталости уменьшается до –1.

АРЕС ПОЛЯРНЫЙ КОСТЮМ ТИХУШНИКА

Ares Polar Sneak Suit

Это творение Ареса использует полярный костюм выживания и покрытие-хамелеон, на основе технологии рутениевых полимеров. Смертельная комбинация, которая позволяет полностью «раствориться» в окружении.

- Горячий ствол или мгновенная вспышка – это всё, что видно, когда кто-то в этих костюмах нацелен на вас. В сердцах полярных снайперов этот костюм занимает место сразу после запимпованной винтовки.
- Picador
- Зачем тратить много денег, когда зимний гилли столь же хорош.
- Hard Exit
- Когда охотишься на карибу или северного оленя, то может быть, но, если твоя добыча технически подкованный враг с термовизором – костюм гилли будет похож на фонарик в тёмной пещере. Немного меньше денег и намного больше лет жизни, кажутся мне хорошей сделкой.
- Picador

АРЕС ПОЛЯРНЫЙ КОСТЮМ ТИХУШНИКА

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Арес полярный костюм тихушника	6	4	16Н	10,000¥

Особенности: Сделано на заказ, компенсация вспышек, рутениевое полимерное покрытие (рейтинг 3)

Специальные правила: модификации ограничены и не должны повлиять на рутениевое полимерное покрытие. То, что влияет на покрытие, остается на усмотрение мастера игры.

ВЕЛИКАЯ СИНЯЯ ТАЙНА

Под волнами метачеловек живёт без какой-либо дополнительной помощи не более двенадцати минут. Даже это время достижимо только в том случае, если он спокойно сидит, ничего не делает и много лет тренируется в задержке дыхания. В любой другой ситуации, особенно когда новые обитатели Шестого мира приплывают поиграть, ему потребуется небольшая дополнительная помощь.

ЗАМКНУТЫЙ ВОДОЛАЗНЫЙ ШЛЕМ

Enclosed Breathing Helmet

Этот водолазный шлем предназначен для промышленных подводников, которым требуется общаться для выполнения своей работы, или бегущих, которые хотят разговаривать, чтобы координировать свои действия, и все они вынуждены полагаться на технологии двадцатого века (в отличие от них, некоторые используют троды, чтобы общаться мысленно, не оставляя голову внутри хрупкого наполненного газом пузыря). Шланги на задней части шлема соединяются с баллоном, подавая воздух или газовую смесью для глубоководных погружений. Внешние и внутренние динамики и звукосниматели обеспечивают связь, даже когда сигналы слишком слабые из-за воды и расстояния. Большинство шлемов включают в себя фары и модификацию для сумеречного зрения, а также внутренние и внешние порты для передачи данных.

- Серьезно? Ты предлагаешь это? Интересно, что ты включил в описание бегущих, хотя им лучше бы не использовать внешнюю акустическую систему под водой. Звук проходит долгий путь.
- Sounder
- Это полезно. Это всё, что меня волнует. Как это использовать – проблема людей на другом конце сделки.
- Armand

ЗАМКНУТЫЙ ВОДОЛАЗНЫЙ ШЛЕМ

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Замкнутый водолазный шлем	-	6	8	900¥

Особенности: Галогенная фара, встроенные динамики, дата-порт, модификация сумеречное зрение
Беспроводной бонус: Передаёт информацию об окружении.

ЦЕЛЬНОЛИЦЕВАЯ ВОДОЛАЗНАЯ МАСКА

Full Face Mask

Этот маленький предмет снаряжения для погружения на мелководье в дополнение к двойным шлангам для подачи воздуха из баллона, предлагает дополнительные разъёмы для системы коммуникации, голосовых микрофонов или других модификаций. Несмотря на громоздкость, цельнолицевая водолазная маска также служит защитой от газовых атак.

ЦЕЛЬНОЛИЦЕВАЯ ВОДОЛАЗНАЯ МАСКА

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Цельнолицевая водолазная маска	-	4	8	300¥

Особенности: Противогаз
Беспроводной бонус: Передаёт информацию об окружении.

СУХОЙ ГИДРОКОСТЮМ

Drysuit

Сухие гидрокостюмы заключают дайвера в воздушную оболочку, расположенную между наружным слоем, предохраняющим от воды, и внутренним, плотно прилегающим к коже. Поскольку сухие гидрокостюмы обладают более эффективной теплоизоляцией, чем обычные гидрокостюмы, дайверы используют их для погружений в арктических водах или для погружений на глубине более 200 метров, которые могут длиться продолжительное время.

ЦЕЛЬНОЛИЦЕВАЯ ВОДОЛАЗНАЯ МАСКА

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Цельнолицевая водолазная маска	-	4	8	300¥

Особенности: Противогаз
Беспроводной бонус: Передаёт информацию об окружении.

Сухой гидрокостюм

БРОНЯ ПОДВОДНИКА

Diving Armor

Выглядит как гидрокостюм, защищает как бронированное нижнее белье.

- Эта броня не славится плавучестью, поэтому убедитесь, что вы действительно умеете плавать, если наденете эту штуку.
- Sounder

БРОНЯ ПОДВОДНИКА

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Броня Подводника	7	4	6	1,750¥

Особенности: Индивидуальная защита (Химзащита 4), штраф -2 кубика к проверкам Плавания

Беспроводной бонус: Передаёт информацию об окружении; штраф на проверки Плавания только -1.

АРКТИЧЕСКИЙ ГИДРОКОСТЮМ

Arctic Diver Suit

Этот материал поднимает технологию гидрокостюмов на новый уровень. Предназначенный для использования в ледяных водах Арктики и Антарктики, этот костюм добавляет нано-нагреватель под внутренний слой, чтобы сохранить кожу в тепле.

- Нанотехнологии ?! Люди всё ещё ведутся на это?
- Butch
- Не все верят каждому слуху, который услышат. В любом случае, это нагреватель, а не какая-то агрессивная нано-хрень. Прекрати распространять слухи и беспокоить моих клиентов.
- Armand

АРКТИЧЕСКИЙ ГИДРОКОСТЮМ

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Арктический гидрокостюм	1	4	8	3,000¥

Особенности: Индивидуальная защита (Утеплитель 8, только в воде)

Специальные правила: костюм будет держать подводника в тепле в течение сорока пяти минут до того, как нужно будут провести какие-либо проверки. Костюм должен быть перезаряжен между погружениями; зарядка занимает два часа.

Беспроводной бонус: Увеличьте время погружения до 1 часа.

КОСМОС, ЛУНА ИЛИ МАРС

Не то, чтобы я хвастался, но у меня действительно есть связи повсюду, даже вне планеты. Такое не часто покупают, и доставка подобного заказа обычно занимает некоторое время, и мне часто нужно провести некоторые замеры, чтобы убедиться, что их хорошо подогнали под заказчика, но Armand's Armor Emporium стремится предложить полный спектр снаряжения!

- Серьезно, Арман, фраговые скафандры? Какими бегущими ты нас считаешь? Это реальная жизнь, а не трид-боевик.
- Bull
- Ты не единственный мой клиент.
- Armand

ЭВО ВЖС-КОСТЮМ

EVO HEL Suit

Костюм ВЖС (Враждебная Жизненная Среда) является повседневной одеждой обитателей космической станции и космонавтов. Тонкий плотно облегающий костюм, устойчивый к проколам и разрывам, покрывает всё тело, кроме лица, которое может быть защищено капюшоном и самонастраивающейся маской, позволяющей видеть и дышать благодаря системе подачи сильно сжатого воздуха рассчитанной на пять минут, баллончик которой обычно переносится в одном из множества карманов костюма. Костюм изготовлен из одних из самых современных материалов для одежды, небольшую защиту от вакуума, а также защиту от горячей или холодной окружающей среды и химических веществ. Из-за множества полезных качеств и высокого комфорта, костюм становится всё более популярным среди людей, работающих в неблагополучной земной среде (по крайней мере, для тех, для кого высокая цена костюма не является препятствием).

- Слово в слово из каталога Эво! Арман, ты лентяй.
- Slamm-0!

ЭВО ВЖС-КОСТЮМ

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Эво ВЖС-костюм	8	5	10	3,000¥

Особенности: Индивидуальная защита (Утеплитель 4, Сопротивление Огню 2, Радиационная защита 3, Химзащита 2), сделано на заказ, противогаз

Беспроводной бонус: Записывает и передает информацию об окружающей среде.

СКАФАНДР

Spacesuit

Если вам нужен один из них, вам лучше знать все основные характеристики костюма, а затем и некоторые дополнительные, но в основном эти костюмы не слишком различаются. Я продаю базовые модели всех основных производителей, у каждой из которых есть базовый список функций, которые как правило хорошо сочетаются друг с другом – например, система жизнеобеспечения, биомонитор, комлинк, стандартный поляризованный защитный шлем, а также система подачи и отвода для жидкости, встроенная для предотвращения обезвоживания во время стандартных операций. Не вступайте в бой в одном из них – любой ущерб может поставить под угрозу целостность костюма и привести к гибели пользователя вскоре после того, как он попадет в космический вакуум.

СКАФАНДР

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Скафандр	12	6	16	12,000¥

Особенности: Биомонитор, комлинк (рейтинг устройства 3), сделано на заказ, индивидуальная защита (химпрокладка, Утеплитель 6, гаситель температуры 4), компенсация вспышек.

Специальные правила: для надевания скафандра требуется длительная проверка Ловкости + Реакция (12, 1 минута). Из-за возможной смертельной опасности, вызванной ошибкой при надевании костюма, они поставляются с системами сигнализации и оповещения. Глюк увеличивает время или даёт какой-то другой несмертельный эффект, в то время как критический глюк может быть опасными для жизни, но не должен приводить к мгновенной смерти в космическом вакууме. Встроенный кислородный баллон рассчитан на 12 часов. Электропитание рассчитано на двадцать четыре часа, прежде чем будет нужда в перезарядке.

Для скафандров требуется один час технического обслуживания на каждые двенадцать часов использования. Если скафандр не получает этого обслуживания, бросайте 1к6 каждый раз, когда он используется. Если выпало 1, в костюме развивается потенциально фатальная неисправность: треснувшее уплотнение, утечка воздуха, перебои в теплоизоляции или питании и т. д. Увеличивайте вероятность отказа на 1 за каждые дополнительные 12 часов использования без обслуживания (если выброшено на 1к6 1 или 2, то через 24 костюм выйдет из строя.). Космические скафандры оснащены пятью заплатками на случай экстренных повреждений (дополнительные заплатки стоят 50 ¥ каждая).

Никакую другую броню нельзя носить со скафандром, но скафандры могут быть оснащены дополнениями и модификациями брони.

Беспроводной бонус: Записывает и передает информацию об окружающей среде.

БРОНЕ-СКАФАНДР

Security Spacesuit

Стандартный скафандр для использования сотрудниками службы безопасности или бегущими, которые хотят проверить, действительно ли это плохая идея – вступать в бой в космосе.

- Есть ли бегущие, достаточно тупые, чтобы вступить в бой в вакууме?
- Sunshine
- Изредка попадаются, но долго не живут!
- Slamm-0!

БРОНЕ-СКАФАНДР

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Броне-скафандр	15	10	14	25,000¥

Особенности: Как у скафандра
Беспроводной бонус: Записывает и передает информацию об окружающей среде.

ЭВО АРМАНДИЛЛО КОСМИЧЕСКИЙ БРОНЕКОСТЮМ

Evo Armadillo Armored Space Suit

Этот вроде как выглядит поаккуратней. Со слухами об инопланетной жизни на Марсе, пришла информация об этом небольшом вкладе в КСС (Космическая Спасательная Служба) от Эво. Этот костюм похож на бронескафандр, но Эво добавил экзо-раму и серводвигатели. Он также получил дополнительную защиту от радиации и электростатических разрядов, которые могут быть опасны на поверхности Марса. Армандилло также предлагает дополнительную защиту от повреждений костюма благодаря технологии Evo BreachBuster. У меня также есть новая облегчённая версия, которая предлагается широкой публике – или, по крайней мере, той части широкой публики, которая может позволить себе бросить десятки тысяч ньюйен на костюм для места, попасть на которое могут рассчитывать только несколько человек.

- Все эти костюмы выглядят как что-то из научной-фантастики, за исключением того, что они не предназначены для боя, а просто слегка пуленепробиваемы. Отверстия могут быть заделаны с помощью технологии Эво, но я не надену отремонтированный костюм – любая структурная слабость критически увеличивает риск смерти от воздействия вакуума.
- Orbital DK
- Не говоря уже о смерти от воздействия нанитов. Или чего-то хуже, чем смерть.
- Plan 9
- Так ты признаешь, что стал хуже, чем до этого?
- Orbital DK

ЭВО АРМАНДИЛЛО КОСМИЧЕСКИЙ БРОНЕКОСТЮМ

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Эво Армандилло космический бронекостюм	16	10	14Л	35,000¥

Особенности: Сделано на заказ, Индивидуальная защита (химпрокладка, Сопротивление Огню 4, Утеплитель 6, гаситель температуры 4), повышенная сила (+2 к силе для Лазания или Переноса, но для урона)
Специальные правила: Как у скафандра. Самоуплотняющаяся система предотвращает один пробой (костюм автоматически запечатывает место нарушения, но только один раз). Посте этого требуется ремонт длительной проверкой Логики + Оружейник [Метальный] (6, 1 час).
Беспроводной бонус: Записывает и передает информацию об окружающей среде.

Эво Армандилло космический бронекостюм

МАГНИТНЫЕ БОТИНКИ

Magnetic Boots

В местах, где отсутствует гравитация, иногда приятно просто оставаться на одном месте или перемещаться без помощи рук. Магнитные ботинки являются решением. Комбинация электромагнитов и крошечных присосок делает возможным сцепление практически с любой поверхностью.

- Они тоже могут работать и в гравитации, но не верьте в то, что они полностью уберечь вас от её воздействия. Совместно с перчатками геккона эти ботинки упрощают преодоление препятствий, даже если вам приходится подниматься по наружной стене здания.
- Mika

МАГНИТНЫЕ БОТИНКИ

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Магнитные ботинки	-	4	12	2,500¥

Особенности: Сделано на заказ.
Специальные правила: Движение в этих ботинках ограничено до 1/4 от нормальной скорости движения, без проведения проверок на Спринт. Проверки на Лазание получают +3 к количеству кубов для тех, кто носит эти ботинки, но Лазание происходит в два раза медленнее обычного.

СПАСАТЕЛЬНАЯ СФЕРА

Survival Bubble

Этот самонадувающаяся прозрачная сфера, предназначенная для спасения и выживания в случае аварийной декомпрессии. Или для богатых людей, чтобы развлекаться, катаясь по холмам или плавая в океане. Ни одно из этих применений не отражает её предназначение, но, если вы креативны, вы можете найти для неё другие применения.

СПАСАТЕЛЬНАЯ СФЕРА

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
Спасательная сфера	4	4	Рейтинг x3	2,000¥

Специальные правила: Спасательной сфере требуется один боевой ход, чтобы «раздуться» в рабочее положение. Сфера имеет прозрачные стенки, воздушный шлюз, 24 часа кислорода на человека за каждый пункт рейтинга (то есть пузырь с Рейтингом 2 может обеспечить 24 часа кислорода для двух человек или 48 часов кислорода для одного человека), аварийный рацион питания и воды, аварийный маяк (радиус действия 100 км) и аптечка (Рейтинг 4). Рейтинг пузыря – это количество людей, которое он будет вместить (максимум 6).
Беспроводной бонус: Самонаводящийся маяк передает сигнал бедствия спасательному персоналу.

ЗАГРЯЗНЁННАЯ СРЕДА

КТМ ЭУ-КОСТЮМ

MCT EE Suit

В то время как Эво сфокусировалась на дизайне скафандров в своих стремлениях к звёздам, Мицушима разрабатывает способы защиты от загрязнений, которые корпы продолжают оставлять по всей планете. Один из результатов таких усилий – это костюм для экстремальных условий покрывающий всё тело – КТМ ЭУ-костюм, его носят те, кто имеет дело непосредственно с опасными материалами/средами, особенно химическими и биологическими агентами или радиацией.

КТМ ЭУ-КОСТЮМ

Наименование	Рейтинг Брони	Ёмкость	Доступность	Цена
КТМ ЭУ-костюм	6	5	10	2,500¥

Особенности: Индивидуальная защита (химпрокладка, сопротивление огню 4, Радиационная защита 6).
Беспроводной бонус: Записывает и передает информацию об окружающей среде.

КАСТОМИЗИЦИИ И ОПЦИИ

Защита является основной целью брони, но здесь описаны дополнительные обвесы, «игрушки» и примочки, которые действительно могут придать больше части брони свою особую привлекательность. Я и мои поставщики предлагаем полный спектр подобных модификаций для всего, что продаём.

АВТО-ИНЪЕКТОР

Auto-injector

Авто-инъектор – это небольшой медицинский инъекционный блок, встроенный в броню и обычно связанный с биомонитором пользователя.

- Один парень, которого я знал, T-Rack, заполучил дозу инжектора с мышьяком. Этот чёртов параноик думал, что она может ему помочь «убежать», если его схватят. T-Rack был пойман корпоративной охраной ночью, во время проникновения на объект Ацци. Его брат собрал команду бегущих, чтобы его вытащить, и пошёл с ними. История пойдёт так, как вы и ожидаете. Он схватил куртку брата, да так и не вышел за дверь.
- 2XL

ГЕЛЬ-ПАКЕТЫ

Gel packs

Этот материал выглядит глупо, но может спасти вашу жизнь. Пакеты с гелем выглядят как пакеты с соевым соусом, размещённые по всей вашей одежде или броне. Они бывают разных цветов и даже могут быть заказаны разными цветами в каждом пакете, чтобы сделать рисунок или просто добавить немного бликов. Гель твердеет на мгновение, чтобы поглотить некоторую часть урона, но затем снова становится мягким, если пакет не пробит. Если гель вступает в контакт с воздухом, он сразу же становится пыльным и ломким.

- Осторожно с пылью после пробития. Некоторые производители добавляют изотоп, который можно распознать и отслеживать до 48 часов. Предназначенный для обнаружения раненых на поле боя, он стал инструментом для полицейских служб для отслеживания подозреваемых после перестрелок.
- Stone

ПЛАСТИЧНАЯ БРОНЯ

YNT softweave armor

Пластичная броня была разработана Yamatetsu Naval Technologies для разумных и менее распространенных метавариантов, потому что её легче формировать и использовать альтернативные формы, чем броню, созданную по стандартным технологиям. Это работает для обычного Джо и также делает изделие более лёгким, с большей гибкостью для модификаций.

ПУЛЬСИРУЮЩАЯ ТКАНЬ

Pulse Weave

Речь идёт о роскошном костюме! Этот материал превращает костюм в одну большую вспышку. Как ночной клуб в движении.

РАДИАЦИОННАЯ ЗАЩИТА

Radiation shielding

Нужно ли пояснять, для чего это нужно и кому это нужно? Думаю, нет. Если вы работаете в районе, где есть радиация, вам нужно, чтобы это было включено в ваше снаряжение.

РУТЕНИЕВОЕ ПОЛИМЕРНОЕ ПОКРЫТИЕ

Ruthenium polymer coating

Я признаю, что любил «Хищник», этот римейк старого плоского видео с инопланетянином, охотящимся на группу наёмников в джунглях. Каждый раз, когда я активирую это покрытие, я вспоминаю о нём. Это высокотехнологичный камуфляж во всей красе. Добавьте это в ваш любимый наряд и будьте готовы исчезнуть в любом месте.

- Низкокачественный комплект софта/сенсоров для этого материала практически бесполезен, если вы не стоите на месте и в полном костюме. С другой стороны, высококачественные комплекты могут сделать вас невидимым при полном спринте. Всё дело в покрытии тела и качестве сенсоров/софта.
- Bull
- Не ведитесь на это. В 74-ом ребёнка бросили в рутениевый мешок во время попытки похищения. Орк, похитивший ребёнка, был обстрелян и одна из пуль вынесла мозги ребёнку, бросив мешок возле сиэтлский пирамиды Ацци, орк скрылся. Странствующий Рыцарь оцепил район и решил, что бегущий успел унести ребёнка. Через час они снова открыли место для движения, и ГридГайд наехал автобусом на тело ребенка, который всё ещё оставался на улице, лежа в сумке. Сказать, что всё это привело к огромному юридическому шуму, значит не сказать ничего. Сейчас использование этого материала гражданскими лицами запрещено.
- Stone

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ОТРАЖАЮЩИЙ МАТЕРИАЛ

Universal mirror material

Странный материал. Первоначально я отказывался носить его, так как он предназначался для того, чтобы запутать техномантов. Но с тех пор некоторые творческие личности использовали его в качестве защиты. В зависимости от того, каким образом вы настраиваете материал, он подавляет беспроводные сигналы.

ФРЕНЕЛЬ-ТКАНЬ

Fresnel Fabric

Я не очень разбираюсь в технике, поэтому я не знаю точно, как это работает, но это отличное дополнение для тех, кто хочет поддерживать связь в «шумных» областях. По словам моего технического специалиста, этот материал может фокусировать и концентрировать свет или радиоволны, подобные линзе маяка, повышая направленную мощность сигнала.

ЧУТКИЙ ИНТЕРФЕЙС СНАРЯЖЕНИЯ (ЧИС)

Responsive interface gear (RIG)

Это забавная штука, особенно для тех, кто вошел в систему, чтобы получить доступ к он-лайн трансляциям Пустынных Войн, городской борьбы или матчей боевых байкеров. Это полный сим-костюм и система мониторинга. По состоянию на 1 июля, он также совместим с «Miracle Shooter», который поставляется с программным обеспечением обратной связи для мягкого моделирования урона во время матчей.

- Новая линия для «Miracle Shooter» вписывается во все виды обычной одежды. Самым горячим товаром до сих пор была черная бейсбольная кепка с отличительным логотипом «MS» вместе с черной одеждой и черной водолазкой «MS». Они бывают и в бронированном варианте.
- Armand

ШОКОВАЯ ТКАНЬ

Shock weave

Прекрасно подходит для того, чтобы держать карманников подальше или сильно удивить охранника, пытающегося вас схватить. Шоковая ткань «тряхнёт» любого, кто вступает в контакт с защищенной зоной.

- А как владельцы защищают себя от разряда?
- /dev/grrl
- Ткань добавляется только в определенные места. Пользователь просто должен избегать контакта с этими местами. Это сравнительно легко, когда ты привык к этому. Наблюдать за людьми, когда они впервые использую такую одежду, довольно забавно, поскольку они, как правило, ходят с вытянутыми руками, как маленькие дети.
- Sticks

НОВЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СНАРЯЖЕНИЯ

АВТО-ИНЪЕКТОР

Если выполняется одно или несколько предварительно запрограммированных условий (задается персонажем с помощью Простой проверки Логики + Компьютеры [1]), или от пользователя поступает сигнал, либо вручную, либо через ЛЛС, авто-инъектор вводит лекарство, наркотик или химическое вещество непосредственно в кровеносную систему пользователя. Каждый авто-инъектор несет пять доз, которые могут содержать одно или несколько веществ в любой комбинации. Заправка инжектора занимает 1 минуту на дозу.

Беспроводной бонус: активация инъекции препарата – это Свободное действие.

ФРЕНЕЛЬ-ТКАНЬ

Уменьшите штраф за Шум на рейтинг ткани. Шумоподавление является направленным, и пользователь должен выровнять свое тело в направлении устройства, с которым он пытается связаться.

Беспроводной бонус: уменьшите штраф за шум ещё на 1.

ПУЛЬСИРУЮЩАЯ ТКАНЬ

Любой, кто сталкивается с костюмом из пульсирующей ткани, получает на проверках прямых физических атак по владельцу штраф –4 к количеству кубов (компенсация вспышек уменьшает этот модификатор до –2). Импульсная ткань имеет количество зарядов, равное рейтингу; для перезарядки требуется пятнадцать минут.

Беспроводной бонус: увеличьте штраф на проведение таких атак на 1.

ШОКОВАЯ ТКАНЬ

Любой, кто делает захват или входит в клинч с кем-то в броне с активной шоковой тканью, должен сопротивляться 8О(е) урона. Носящий такую броню также может выбрать действие Блок при атаке и намеренно заблокировать удар активной шоковой частью своей брони. Такая проверка должна получить как минимум 2 успеха (а не 2 чистых успеха), чтобы шоковая ткань сработала. Глюк означает, что персонаж случайно бьёт себя. Эту модификацию брони нельзя применять для атаки.

Беспроводной бонус: Для проверки Блок достаточно лишь с 1 успеха.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ОТРАЖАЮЩИЙ МАТЕРИАЛ

Этот материал обеспечивает штраф от Шума к чему-либо внутри материала, равный удвоенному рейтингу материала.

ПЛАСТИЧНАЯ БРОНЯ

Ёмкость изготовленной из этого материала брони увеличена вдвое.

РАДИАЦИОННАЯ ЗАЩИТА

Каждая точка радиационной защиты обеспечивает дополнительную 1 (единицу) для сопротивления радиационному повреждению (см. стр. 194).

ГЕЛЬ-ПАКЕТЫ

Установленные снаружи гель-пакеты не требуют Ёмкости и увеличивают рейтинг брони того, к чему они прикреплены, на 2. Поскольку гель-пакеты моментально затвердевают, они увеличивают вероятность того, что пользователь будет сбит с ног в результате атаки. При расчёте Физического предела персонажа, использующего броню с гель-пакетами, с ЗУ атаки для определения нокдауна (см. «Нокдаун», стр. 207, ОКП SR5), уменьшите Физический предел персонажа на 2.

РУТЕНИЕВОЕ ПОЛИМЕРНОЕ ПОКРЫТИЕ

Эта модификация может быть добавлена к любой броне или одежде, но она полностью раскрывает все свои преимущества только при применении к вещам, которые покрывают все тело владельца, например, доспехи или плащи. Рутениевые полимеры контролируются набором датчиков, встроенным в доспехи или одежду, который сканирует окружение и воспроизводит изображения местности в правильных ракурсах, помогая пользователю «раствориться». Эффективность основана на рейтинге набора датчиков и степени покрытия носителя. Базовый модификатор для проверки Проницательности, для нахождения носителя, равен -(Рейтинг), дополненный в зависимости от степени покрытия персонажа; полное покрытие 0, почти полное +1, половина +2.

ЧУТКИЙ ИНТЕРФЕЙС СНАРЯЖЕНИЯ

Он действует как комбинированная сеть: симмодуль и симриг, которые подключаются к ЛЛС пользователя. Это позволяет передавать записи действий и ситуаций каждого солдата по цепочке командования, а также как доступ к естественным чувствам пользователя для использования в качестве сенсорных каналов. Этот интерфейс занимает 4 слота Ёмкости в броне и 2 слот Ёмкости в шлеме; для работы система должна быть установлена как в броне, так и в шлеме, работает только тогда, когда вся броня надета.

Беспроводной бонус: +1 ментальный предел на проверки Проницательности.

СПЕЦЗАКАЗЫ

Наименование	Ёмкость	Доступность	Цена
Авто-инъектор	[2]	4	1,500¥ + химикаты
Гель-пакеты	-	6	1,500¥
Пластичная броня	-	+4	x2
Пульсирующая ткань	[3]	+8Л	Рейтинг x 3,000¥
Радиационная защита	[рейтинг]	Рейтинг x 2	Рейтинг x 200¥
Рутениевое полимерное покрытие (Рейтинг 1-4)	[4]	16Н	Рейтинг x 5,000¥
Универсальный отражающий материал (за кв.м.)	[3]	8Н	Рейтинг x 250¥
Френель-ткань	[2]	14Л	Рейтинг x 1,000¥
Чуткий Интерфейс Снаряжения (ЧИС)	[2]+[1]	8	2,500¥
Шоковая ткань	[3]	8	1,000¥

УСТАНОВКА ОБОРУДОВАНИЯ И ЁМКОСТЬ

Примените следующую Ёмкость для каждого из этих предметов, подробно описанных в главе «Уличное снаряжение» в SR5. Для предметов экипировки из этой книги, см. отдельные списки.

Дополнение к броне	Ёмкость	Дополнение к броне	Ёмкость
Автоотмычка	1	Биомонитор	1
Альпинистское снаряжение	5	Скрытая кобура	4
Фонарик	1	GPS	1
Кобура	3	Копир ключ-карт	3
Набор отмычек	2	Аптечка	5
Пусковик осветительных ракет	1	Минигорелка (заправленная)	1
Канистра топлива для минигорелки	1	Быстро-расстёгивающаяся кобура	4
Секвенсор	2	Набор выживальщика	6
Инструменты	6	Кусачки	1
Модификации брони			
Химзащита	[Рейтинг]	Химпрокладка	6
Экологическая адаптация	4	Система обратной связи	3
Сопротивление огню	[Рейтинг]	Противогаз	2
Внутренний кислород. резервуар	1 за час	Утеплитель	[Рейтинг]
Непроводящая	[Рейтинг]	Респиратор	2
Шоковые примочки	2	Гаситель температуры	[Рейтинг]
Усилители слуха			
Аудио система	1	Усиление слуха	[Рейтинг]
Избирательный звуковой фильтр	[Рейтинг]	Пространственный распознаватель	2
Коммутационное оборудование			
Перчатки ДР	1	Комлинк	2
Глушилка	2	Микро-трансивер	1
Модуль RFID-меток	1	Симриг	5
Трид проектор	2	Стиратель меток	1
Генератор белого шума	2	Троды	1
Беспроводная связь	-		
Сенсоры			
Атмосферный сенсор	1	Сканер жучков	2
Камера	1	Сканер кибервэра	1
Направленный микрофон	1	Счётчик Гейгера	1
Лазерный микрофон	2	Лазерный дальнометр	1
Сканер магнитных аномалий	1	Микрофон	1
Сенсор движения	1	Обонятельный сканер	1
Всенаправленный микрофон	2	Сканер радиосигналов	1
Ультразвуковой сенсор	1		
Усилители зрения			
Компенсация вспышек	1	Визуальный канал/ HUD	1
Сумеречное зрение	1	Смартлинк	1
Термографическое зрение	1	Ультразвуковой сенсор	2
Усиление зрения	[Рейтинг]	Визуальное приближение	1

ТАКТИКА И ИНСТРУМЕНТЫ

«Контейнеры почти заполнены, ещё десять секунд!»

«У нас их нет, контакт справа!» – проревел Бишоп, пальнув из дробовика Энфилд. Тяжелые пули разорвали плоть муравья, прежде чем тот упал всего в двух метрах от его позиции. Из тактической сети прозвучало несколько предупреждений об угрозах, когда утилита IFF пометила на ОДР несколько быстро приближающихся новых противников. «Сгрупироваться!» – приказал он, и команда перешла в оборонительную позицию вокруг их лица, запихивающего серую вязкую слизь в контейнер для образцов.

Гром открыл огонь первым. Бронированный, словно танк тролль создал сплошную стену огня на подавление из своего лёгкого пулемета, в то время как два самурая, Финч и Хупер, прикрыли фланги своими автоматами. Ищущая Луну стояла рядом с Бинго – лицом. Ее главной ролью была магическая поддержка, но у нее все ещё был наготове ПП.

«Самое время, Бинго», – сказал Бишоп, когда ещё одна пометка о движении появилась на ОДР. На одних рефлексах Бишоп поднял ружье и трижды выстрелил через отверстие в потолке. Гном с черепашьими глазами упал на пол, у него не было половины туловища. Информационные окна состояния висели в его поле зрения, и Бишоп наблюдал, как падают счетчики боеприпасов его команды; они не могли долго удерживать эту точку.

«Понял, валим!» – закричал Бинго, укладывая контейнер с желе в сумку. Бишоп, не колеблясь, сказал: «За мной, «Алмаз», двойной темп!» – приказал он, взорвав ещё одну фигуру, прыгнувшую перед ним. В унисон они перешли в строй и двинулись через открытый дверной проем в коридор; держа оружие наготове. Бишоп шёл впереди с Финчем и Хупером слева и справа соответственно. Ищущая и Бинго заняли центр, чтобы защитить свою ношу. Гром был замыкающим и продолжал прикрывать их огнём.

Во время движения, Бишоп наблюдал, как утилита для карты высветила их маршрут отхода на тридцать метров вперед, а затем остановилась на т-перекрестке. Не сбиваясь с шага, он вытащил сферический предмет из своего патронташа и бросил его перед командой. Полоска липкой ленты не дала сфере откатиться, и она остановился именно на перекрестке. Маленькая сенсорная сфера немедленно отправила изображения обратно, и сердце Бишопа почти остановилось. «Назад, быстро!» – закричал он.

Его команда остановилась и перестроилась. Финч приблизился и присоединился к Бишопу, а Хупер развернулся назад, чтобы поддержать Грома. Находящаяся в центре Ищущая вызвала двух духов впереди группы и приказала им атаковать. Множество плотских форм рванулось вперед и было встречено концентрированным оружейным огнем.

Закрыв утилиту для работы с картами, Бишоп открыл ссылку на своего риггера, ожидающего за пределами отеля. «Коленвал, первый путь отхода перекрыт, нужен второй вариант!» – приказал Бишоп, выбрасывая пустую цилиндрическую обойму.

«Уже босс, вернитесь на десять метров, а потом через подземный гараж».

Бишоп нахмурился. «Я думал, что там не пройти?»

«Верь мне, босс, просто держитесь подальше от двери номер три»

Бишоп наблюдал, как новая карта выдвигается на первый план, чертя новый маршрут эвакуации. С мрачной решимостью он вручную вычеркнул ещё одну минуту и затем выкрикнул: «ОБРАТНО!»

ТАКТИКИ ШЕСТОГО МИРА

Тактика: *1) Военная наука, которая занимается обеспечением исполнения целей стратегии, в частности техникой развертывания войск, кораблей и самолетов для эффективных маневров против врага. 2) Разработка маневров, используемых для достижения цели.*

Чтобы выжить в тени, нужно многое и бегущие будут использовать любое преимущество, которое могут получить. Оружие, снаряжение, аугментации и магия – все это ценно и иногда может означать разницу между оплатой ежедневных расходов и продажей ваших органов на чёрном рынке. Но это не единственные преимущества; самое большое преимущество, которое нужно развивать всем бегущим, – это серое вещество внутри черепушки. Возможность продумать свои действия в бою, когда он становится горячим и тяжелым, важнее любого снаряжения. И чтобы выжить, нужно знать, как правильно *мыслить*. Для большинства бегущих это означает тактику, а именно – тактику малых групп.

Почему тактика малых групп? Обычно это потому, что большинство бегущих мало интересуется тактикой современных боевых операций. Если они не наняты для руководства армией (что сомнительно, если они не наёмники), большинству бегущих не нужно знать (или заботиться), как маневрировать танковой колонной, создавать Т-образную формацию, координировать воздушную или наземную артиллерию. Такая информация может быть ценной, но большинство бегунов получат больше выгоды, создав хорошую команду и научившись работать вместе.

Для тех, кто скрывается от тени, тактика малых групп идеальна для того, чтобы помочь им освоить необходимую командную работу. Хотя конкретные тактики различаются, есть несколько ключевых принципов и основных доктрин, которые любая команда может понять и использовать. Тактика малых групп – это не магическая боевая хрень, охватывающая все возможные ситуации, например, индивидуальный бой один на один. Скорее, она предназначена для того, чтобы помочь группе или команде работать согласованно во время обычных боевых ситуаций.

Итак, давайте здесь подготовим почву, потому что важная часть знания того, что это за вещь, это понимание того, как она работает.

ЧТО БЫЛО ДО ЭТОГО

Хотя сегодня тактику малых групп используют множество самых разных организаций, зародилась она в армиях. В целом, тактика имеет свойство развиваться циклично. Когда по мере развития технологий армии становились более мобильными, командиры и стратеги разрабатывали новые стратегии, чтобы использовать их или противостоять этим новым достижениям. Любая группа людей, работающих вместе для достижения одной цели силовыми методами, искала вдохновения в военной тактике: полицейские силы расправляются с бандами, банды пытаются отразить действия полиции и так далее. Команды SWAT и рисковые бригады являются наиболее узнаваемыми результатами такой адаптации. Даже обычные офицеры начали использовать эту тактику, поскольку преступники стали лучше вооружены и организованы.

Поскольку война перешла от крупномасштабной открытой войны к более городским, нетрадиционным сражениям, военные переняли некоторые методы и тактики, используемые спецназом полиции / охранных агентств, в то время как полиция и охранные агентства сразу же заимствовали военные инновации. И цикл продолжался.

Эта модель стала настолько знакомой (и даже обыденной) для общества, что рядовые граждане в значительной степени игнорировали растущий уровень смертности и разрушения, в разработках их правительств (а поздние корпораций), якобы для их защиты. В начале XXI века два события на некоторое время разрушили мировую апатию и сделали тактическую доктрину устаревшей: возвращение магии и создание беспроводной Матрицы.

“ГИКНИ МАГА ПЕРВЫМ”

Возвращение магии изменило всё. В прошлые века боевая тактика основывалась на достижениях науки и техники, которые все понимали. Не было никакой тайны в оружии, базуках или ракетных пусковыми установках, потому что они могли быть объяснены с помощью науки.

А потом пришёл Даниэль, Воющий Койот и Великий Танец Духов.

Внезапно сила, когда-то считавшаяся выдумкой, стала реальностью, и технологии ничего не могли сделать, чтобы остановить её. Даже ядерное оружие, самая разрушительная сила, было бесполезно против магии. США использовали военное вмешательство, чтобы остановить Воющего Койота и его последователей, но Мать-Природа вмешалась и разметала американские войска, как насекомых.

США и остальной мир теперь увидели: магия вернулась.

В последующие десятилетия страны и корпорации недавно начавшегося Шестого Мира вели гонку вооружений для обеспечения своих собственных магических арсеналов. Для боевых тактик и доктрин магия окончательно стала небьющимся козырем.

Каждая тактика и процедура на всех уровнях, как у военных, так и у гражданских подразделений, была переписана с учетом магической угрозы. И из-за Войны Танца Духов у военных лидеров были явные доказательства разрушительной силы магии. Небольшие группы магов могут легко уничтожить большинство военных целей с помощью духов или заклинаний даже не видя их.

Те, кто мог использовать значительные количества магических активов, оказались с явными преимуществами. Развивающиеся страны, такие как Амазония, ГКА, Тир на Ног и Тир Тейгирн, внезапно получили военную (и политическую) власть, несоразмерную их размеру и военной мощи. Такие корпорации, как Ацтехнолоджи, КТМ и Сайдер-Крупп, также получили значительную выгоду от своих магических активов.

Магия также стала лучшим уравнителем на улицах. Один хорошо квалифицированный маг или адепт часто был чем-то большим, чем обычный офицер полиции или службы безопасности. Иногда они могут даже усложнить жизнь всей команде быстрого реагирования. Заклинания могли уничтожить нескольких противников, духи блокировали обычные атаки, умелое использование сил превращало людей в боевые машины, а астральная проекция давала преимущества, с которыми нельзя было бороться традиционными способами. Ритуальная магия также считалась настолько распространенной, что ей приписывали тысячи необъяснимых убийств в год. Маги, не связанные с «нормальным» обществом (читай: маги, которые не работают по лицензии или регистрации), всё ещё изображаются как нечто, чего следует опасаться. Этот страх относился как к фактическим, так и к предполагаемым угрозам. Атмосфера огромного страха и предполагаемой опасности заставляла население бояться любого вида магии, хорошего или плохого, что привело к стратегии, известной теперь как «гикни мага первым».

Чтобы противостоять магическим угрозам, большинство современных доктрин рекомендуют при столкновении действовать быстро и сосредоточить основной удар на тех, кто хотя бы подозревается в наличии магии. Тактика варьируется, но в большинстве боевых ситуаций приоритет отдается выявлению и нейтрализации магов в начале любого сражения. Когда нет возможности использовать помощь дружеских магов, снайперы и дроны являются предпочтительными инструментами против вражеских магов.

При оперативном планировании обычно помещают магов в верхнюю часть списка высокоприоритетных целей рядом или даже выше командующих целей. В гражданском мире подобные процедуры используются для борьбы с магами-бандитами. Опираясь как на национальные, так и на корпоративные законы (со значительным уклоном против магов), правоохранительным органам часто предоставляется большая свобода действий в отношении того, как обращаться с нелегальными магами; даже до того, как те применят вредоносную магию, как сигнал для ответных действий.

ВОЙНА ПЕРЕХОДИТ НА ЦИФРУ

До развития беспроводных технологий влияние Матрицы, по сравнению с магией, на боевые действия было незначительным. Несмотря на беспрецедентные улучшения в области связи, использование оптоволоконных кабелей (ключевых компонентов ранней Матрицы) сделало эти системы непрактичными или дорогостоящими для широкого использования в полевых условиях. В ходе военной или квази-военной операции эти системы располагались в тылу или на мобильных командных пунктах, которые избегали прямых боевых столкновений

С развитием беспроводных технологий первого и второго поколения, Матрица приобрела большее значение на поле боя. Коммлинки, в частности, увеличили возможности связи и позволили боевым хакерам избавиться от громоздких кибердек.

Внедрение тактических сетей (так-нэт) было одним из наиболее значительных вкладов в современные бои, которые могла предложить новая Матрица. Тактик-сети, более эффективные, чем предыдущие системы, позволяли членам команды или подразделения, подключенным к сети, получать беспрецедентный уровень координации, чтобы они могли сражаться как никогда раньше. Любые военные, охранные, наемные или другие группы (например, бегущие в тени), которые могли их использовать, делали это.

Но новая беспроводная Матрица стала обоюдоострым мечом. Беспроводные системы также стали уязвимы для хакерских атак. Средства связи, транспорт, оружие и, в некоторых случаях, личные кибернетические аугментации могут быть скомпрометированы, если, конечно, их беспроводные возможности не будут полностью выключены.

Тактики быстро осознали потенциал использования новой Матрицы для первого удара по враждебным целям. Это сделало хакеров (обычно декеров) ключевым компонентом любой современной боевой операции. Со временем хакеры стали обычным явлением на передовой. Это привело к интересным разработкам во многих боевых частях и командах. Несмотря на то, что хакеры были не в состоянии стать полноценными

боевыми членами команды, они были вынуждены улучшить свои боевые навыки. Нередко хакеры предоставляют прямую поддержку другим членам команды в бою, в дополнение к их основной роли кибер-диверсантов. В результате они стали приоритетными целями. Хакер часто занимает второе место, сразу после мага, по приоритетам нейтрализации. Особенно, если он хорош.

Техноманты так же опасны, но у них всё ещё существуют проблемы с доверием, которые не позволяют вашему обычному уличному оборванцу Джо отдать свою жизнь в руки одного из таких парней. В то время как техноманты и декеры выполняют схожие функции, декеры более приемлемы (и заслуживают доверия), потому что их способности исходят из известного источника: технологии. До сих пор ученые и исследователи не знают, откуда у техномантов их способности, и это пугает. Да, мы утверждаем, что не знаем, хотя маги уверены в своих способностях и ведут речь о управлении манной, но откуда берется мана? И почему только некоторые могут направить эту новую «ману»? Общество немного привыкло к магии; но не техномантам. Так что это может быть несправедливо, но техноманты часто сталкиваются с недоверием в большинстве случаев и, следовательно, крайне редко имеют возможность действовать в битве.

Не поймите меня неправильно – в бою они всё ещё считаются приоритетной угрозой и обычно становятся целью сразу же после обнаружения. Некоторые тактические указания придают техномантам даже более высокий приоритет для нейтрализации, чем у магов из-за их скорости и гибкости.

РЕАЛИИ ТАКТИЧЕСКОЙ КОМАНДНОЙ РАБОТЫ

По-другому и не скажешь: бои в Шестом Мире это фраг как опасны (не шутите с этим, хорошо?). Те, кто не в состоянии понять эту простую, но очень важную концепцию, часто сталкиваются с неправильным количеством отверстий в их теле или органах, в местах, в которых их не должно быть. Как что не форси.

Так почему средний бегущий в тени должен заботиться о тактике и чем именно это сделать? Во-первых, бегущему нужно знать, как могут действовать враги. Военные и особенно корпоративные силы безопасности любят контроль; они используют политику, процедуры, а в случае с военными – правила ведения боевых действий, чтобы держать своих волкодавов на поводке. Политика диктует тактику, которую разрешено использовать. Если бегущий знает правила, по которым играют его противники, с ними легче разбираться.

Кроме того, хотите верьте, хотите нет, но большинство этих тактик действительно работают, если их правильно использовать. Тактика, используемая сегодня, основана на проверенных методологиях, разработанных в течение десятилетий, если не столетий сражений. Если это работает, используйте это!

СОЗДАНИЕ КОМАНДЫ

Независимо от того, какой вид боя вы предпочитаете, реальный бой – это совсем не то, как он изображен на тридах или в видеоиграх. Плохие парни (т.е. ваши текущие противники) не всегда глупы или достаточно любезны, чтобы нападать по одному за раз, а также не склонны застывать столбом, давая вам возможность лучше прицелились. Кроме того нет опции «сохранить» или «загрузить». Чтобы было абсолютно ясно: игра в последнюю версию «Ultimate Commando Warfare VII» в течение тысячи часов не сделает вас экспертом ни в чем, кроме игры в эту сраную стрелялку.

Также важно осознавать, что больше нет такого понятия, как бегущий-одиночка, даже если он действительно существовал когда-то давно. Любой профессионал или бегущий, достойный своего имени, знает, что в бизнесе они живут и умирают командами, которые сформировали. Если ты живешь один, ты умрешь один. Очень скоро.

Поэтому первым шагом к использованию тактики является создание хорошей команды. Поиск правильного сочетания наборов навыков и личностных качеств может быть не менее сложен, чем сам бег. Хорошая команда это нечто большее, чем просто сборище крутых парней (хотя и это неплохо); они должны быть в состоянии работать вместе.

Некоторые бегущие могут быть лучшими в том, что они делают в одиночку, но, если у них черта, которая постоянно конфликтует с другими членами команды и разрушает моральный дух, есть вероятность, что команда потерпит крах и сгорит. И наоборот, иметь в команде кого-то, кого все любят, но он не может сделать свою работу, чтобы спасти им жизнь, так же плохо, если не хуже. Тот факт, что кто-то является приятелем, не означает, что он станет хорошим членом команды. Каждый бегун приносит с собой что-то свое, и хорошее, и плохое. Хитрость заключается в том, чтобы найти правильное сочетание людей, которые дополняют друг друга, несмотря на любые личные проблемы или сложности, которые могут существовать. Команда не обязательно должна любить друг друга; они просто должны уметь работать вместе.

Это кажется простым в теории, но часто сложным в исполнении, потому что бегущие в тени, как правило, большие индивидуалисты, нонконформистские, анти-авторитетные типы. Так что в какой-то момент кто-то должен будет подойти, взять на себя ответственность, разгрести всю эту драму и кипящий дрек, которые неизбежно появляются, и повести команду. Не каждый может быть лидером, и ещё меньше тех, кто может быть хорошим лидером. Обычно для этого требуется человек с правильным сочетанием навыков и силы воли. И даже тогда ещё нет гарантии, что их руководство сработает.

ТИПЫ КОМАНД

Несмотря на общепринятое мнение, не существует такой вещи, как идеальная команда бегущих, которая может сделать абсолютно всё. Да, некоторые команды могут справиться с самыми разными видами бегов, но они, как правило, лучшие из лучших... и могут доказать это шрамами.

Бегущие, как и все металюди, несовершенны и имеют недостатки. Это означает, что у и человека и команды, в которой он находится, всегда будет какой-то недостаток, независимо от того, насколько он мал. Хитрость для любой команды, будь то бегущих или другой, состоит в том, чтобы использовать преимущества каждого участника, одновременно уменьшив влияние недостатков. Блестящий баланс, верно?

Большинство команд имеют свойство делиться на две основные категории: временные и постоянные. У обеих есть свои плюсы и минусы. Временные команды обычно собираются вместе для специфичного бега или операции. Они, как правило, являются наиболее полными, так как г-н Джонсон, финансирующий бег, обычно инструктирует фиксера о том, что ему необходимо, а тот обеспечивает подбор соответствующих специалистов. Это и есть преимущество; недостатком является то, что, хотя отдельные бегущие могут быть высококвалифицированными, команда может не иметь наилучшего уровня командной работы, если они не работали вместе ранее. Команде требуется время, чтобы собраться вместе, и временная команда часто не может позволить себе роскошь предварительной тренировки. И даже если они это сделают, нет никакой гарантии, что такая команда не может полностью слиться по любой причине (высокомерие, эгоизм... любые жалобы, выбирайте).

Второй вид это бегущие, работающие постоянной командой. Это бегущие, которые объединились на длительный срок и (обычно) нашли способ работать вместе... большую часть времени. Работая вместе на постоянной основе, каждый учится учитывать то, как другие думают, действуют и реагируют в конкретных

ЗНАЙ ОБЯЗАННОСТИ ТОВАРИЩА

В любой миссии всегда есть шанс, что ключевой член команды будет убран. Означает ли это, что вы отказываетесь от бега – идёте домой или ищете замену? Фраг, нет! Одним из ключевых принципов профессиональных подразделений вооруженных сил и сил безопасности является перекрёстное обучение. Концепция проста: если один человек падает, другой поднимается и выполняет его работу. Перекрестное обучение также гарантирует, что, по крайней мере, ещё один человек может выступать в роли радиста, медика или управлять тяжёлым вооружением в случае потери специалиста. Это особенно верно в отношении цепочки командования. Эта избыточность может – и часто означает – разницу между неудачей и успехом.

Перекрёстное обучение для команд бегущих может быть немного сложнее, чем для стандартных воинских частей. Уличный самурай, например, не может подхватить кибердеку декера и начать взламывать Матрицу, а риггер не может взяться за дело, когда потерян маг. Но члены команды могут быть обучены, чтобы взять на себя другие важные роли в случае ухода ответственного члена команды. Некоторые из этих ролей включают в себя:

Цепочка командования: Наверное, нет ничего важнее, чем цепочка командования. Само собой разумеется, что, если лидер команды пал, не должно быть колебаний, прежде чем вступит в должность второй в команде. Выживание может зависеть от плавных переходов.

Оружие: У каждого члена команды должно быть что-то, хотя бы пистолет, с помощью чего он может атаковать противника на расстоянии. В идеале, все в команде должны быть проверены на оружии каждого другого члена отряда. По крайней мере, каждый бегущий должен иметь возможность взять хотя бы одно из оружия погибшего товарища и сделать с ним что-то полезное. В перестрелке любое оружие лучше, чем ничего, а оружие, валяющиеся на земле – бесполезно. Это то, что должно быть само собой разумеющимся: убедитесь, что все биометрические и другие системы безопасности запрограммированы на доступ всех членов команды. Иначе в неподходящий момент это может убить вас всех.

Медицинская поддержка: Я уже говорил, как лицо выступал в роли медика, но он не должен выполнять эту работу в одиночку. Каждый член команды должен знать, как оказать первую медицинскую помощь и как пользоваться аптечкой. Точка.

Транспорт: Риггеры управляют транспортом. Но наличие хотя бы одного другого квалифицированного водителя никогда не является плохой идеей – на случай, если вам понадобится дополнительное транспортное средство или ваш риггер стал грузом. Чем больше членов команды, которые могут управлять транспортным средством, тем лучше. И, как и с оружием, все члены команды должны иметь доступ ко всем транспортным средствам, на всякий случай.

Наконец, случайные подработки и странные вещи, которые иногда становятся частью бега; если миссия требует специальных навыков, убедитесь, что как можно больше членов команды имеют представление о том, что они делают. Например, если бег требует использования очень сложного взрывного устройства, неплохо было бы убедиться, что по крайней мере два человека знают, как его установить или как отключить эту чёртову штуку.

ситуациях. Такой уровень взаимодействия является целью таких команд. Проблемы с постоянными командами состоят в том, что у команды с стабильным составом могут быть некоторые, порой значительные, пробелы в возможностях. А поскольку они так сильно зависят друг от друга – и, вероятно, в какой-то степени стали заботиться друг о друге, потерю члена команды может быть трудно возместить

ЗНАЙ СВОЮ РОЛЬ

Есть определенные ключевые роли, которые должны быть заняты людьми, которые знают, что они делают, независимо от того, как организована каждая отдельная команда. Некоторые роли могут быть разделены между двумя или более участниками, некоторые участники могут брать на себя более одной роли, но команды, главное, чтобы были покрыты все роли.

Лидер группы: Кто-то должен взять на себя ответственность, точка. Без этих выстрелов, в нарушение приказа, и ненужных смертей. В большинстве команд лидер команды – один из непосредственных бойцов с навыками, необходимыми, чтобы вести за собой. В наш век технологий, всё больше риггеров и/или декеров берут на себя эту роль, потому что они имеют уникально возможность взаимодействия через свои деки или ККР с технологией Пи-Так для координации действий и быстрых ответных реакций.

Боевик: Члены команды, которые физически вступают в бой с противником, когда сражение становится необходимым. Они включают в себя обычных силовиков, таких как уличные самураи, боевые адепты, наёмники, штурмовики, а также специалистов – снайперы и т.д. Какими бы ни были сильные стороны отдельных бойцов, команда в целом должна быть способна поражать противника на всех дистанциях. Это означает, что, по крайней мере, один боевик должен быть в состоянии вести бой на большом расстоянии, а также нужен кого-то, способный вести экстремально ближний бой. Нередко роль боевика носит чисто

КЛЮЧЕВЫЕ КОНЦЕПЦИИ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ ТАКТИКИ МАЛЫХ ГРУПП

Боевая мощь: доктрина тактики малых групп, которая руководит применением силы и состоит из четырех элементов: маневр, огневая мощь, защита и лидерство.

Маневр: это движение, предпринимаемое группой/подразделением, которое проводится согласованно и поддерживается огнем оружия. Цель маневров, как правило, состоит в том, чтобы уничтожить врага, захватить цель или нейтрализовать угрозу.

Огневая мощь: также называемая просто «огнем», это прямая атакующая сила, применяемая против цели или целей. Она включает в себя, но не ограничивается этим: огнестрельное оружие (пушки), снарядное оружие (луки/арбалеты), метательное или ракетное оружие (гранаты/ракеты) и наступательную магию. Наступательное использование хакерских программ или способности техноманта через Матрицу также считается огневой мощью.

Защита: касается общего благополучия отдельного бойца или всей команды. Она включает в себя ношение только того, что требуется для победы или нейтрализации вражеского огня в миссии. Это можно сделать с помощью мер безопасности, рассредоточением бойцов/команд, использованием укрытий/сокрытий, маскировки, обмана или подавления вражеской боевой мощи любыми необходимыми средствами.

Лидерство: предоставленные полномочия и возможности, используемые для координации всех усилий в команде/подразделении, чтобы обеспечить успех миссии или цели. Это также относится к способности лидера добиться исполнения указанных задач и целей.

оборонительный характер; например, защита мага и/или работающего в Матрице члена команды.

Магическая поддержка: Члены команды, которые имеют дело с любыми магическими материями. В небоевой или предбоевой ситуации им часто поручается разведка, слежка, проникновение, сокрытие или другие специфические для миссии задачи, лучше всего решаемые с помощью магии. В бою маги могут оказывать поддержку, используя свои способности для усиления или защиты других членов команды. Они также могут действовать как боевики, используя наступательные или защитные заклинания, а также призывая духов. При определённых условиях, например, при отражении атак духов, адепты также могут считаться магами поддержки, а также боевиками.

Матричная поддержка: Эти члены команды берут на себя все задачи или проблемы, связанные с любым аспектом Матрицы. Редко бывая боевиками, они выполняют свою роль, разыскивая и отключая любые уязвимые вражеские беспроводные или матричные активы. Они также несут ответственность за безопасность и защиту беспроводных и матричных ресурсов команды. Эти члены группы часто наиболее полезны для информирования руководителя группы об изменениях в тактической ситуации, которая может быстро измениться после вступления в бой, и поддержания связи между всеми участниками, когда команда разделена. Если цель команды не является достаточно сложной, матричная поддержка может осуществляться удаленно – как правило, они могут выполнять свою работу лучше, не уклоняясь от пуль. Тем не менее, есть некоторые ситуации, которые требуют от них непосредственного контакта с целью или ее защитой. Некоторые готовы выступать в качестве дополнительных боевиков, если это необходимо, но это редко бывает подходящим использованием их талантов.

Техническая поддержка: Риггеры, которых часто называют кавалерией, предоставляют команде различные услуги. В бою они часто выступают в роли командно-контрольного центра, используя дроны для предоставления тактических наблюдений и оценки ситуации в режиме реального времени для руководителя группы (если они не выполняют и эту роль). Они также могут оказывать непосредственную огневую поддержку, часто используя тяжелое оружие, такое как пулемёты, пушки или другое оружие, установленное на дронов или модифицированное транспортное средство. Риггеры также несут ответственность за все транспортные потребности, но любой член команды с навыками управления автомобиля является ценным.

Прочая поддержка: Это универсальное решение для различных требований, не предусмотренных другими членами команды или особенностями задач – медик, носильщик, что угодно. Эти роли не требуют преданных членов команды – хотя наличие специалиста никогда не бывает лишней – и рабочие места могут быть распределены среди команды как второстепенные обязанности. Нередко лицо команды обучается на медика или получает задание наблюдать за членами команды, которые уходят в Астрал или полное погружение. Любое лицо может дополнительно выполнять к примеру роль носильщика, или стать ещё одной парой глаз в поле. На большинство можно положиться, чтобы привести ещё один ствол на перестрелку.

Чтобы использовать как можно больше возможностей, большинство команд бегущих стараются быть универсалами, что могут выполнять самые разные задания. Хотя это дает им гибкость и возможность брать на себя больше разнообразных заданий, трудно набрать достаточно людей, чтобы покрыть все возможности и сохранить вашу команду достаточно маленькой, чтобы получать достойную прибыль. Вот почему нет ничего необычного в том, чтобы увидеть команды специалистов, которые отказываются от одной или нескольких

должностей, чтобы сосредоточиться на конкретной узкой нише. Например, команда, специализирующаяся на магических заданиях, может нанять хакеров в тех редких случаях, когда они им нужны, или группе риггеров, специализирующихся на курьерских бегах, может понадобиться адепт или лицо. Что важно для любой команды, так это быть честными в оценке своих способностей и навыков, и брать на себя работу, которая соответствует их коллективным достоинствам.

ТАКТИКА МАЛЫХ ГРУПП: ОСНОВЫ

Несмотря на недавнюю историю и изменения, вызванные Пробуждением, основные концепции тактики малых групп практически не изменились с момента их появления более ста лет назад. Даже с магией и интеграцией с Матрицей, тактика малых групп по прежнему вращается вокруг использования боевой мощи для достижения цели. И да, какое-то время рассказ будет звучать явно по-военному, потому что именно оттуда пришла эта концепция.

Группы за пределами вооруженных сил, в том числе банды, полиция и, конечно же, бегущие в тени, приняли и адаптировали эту тактику в соответствии со своими потребностями. С распространением Матрицы и скилсофта, тактика малых отрядов теперь может быть использована любым человеком с кучкой чаммеров и несколькими пистолетами (здравый смысл необязателен, но желателен). Методология тактики малых групп остается разумной и эффективной при правильном использовании.

ЗАДАЧА

Безотносительно того, зачем мистер Джонсон вас нанял, поставив цель, задача в тактике малых групп состоит в том, чтобы сблизиться с противником и победить его с помощью огня и маневрирования. В прошлом большинство предполагаемых экспертов считали, что, несмотря на технологические преимущества, которые может иметь подразделение, победа может быть достигнута только при непосредственном столкновении. Но это было до магии и распространения дронов. И, несмотря на их преимущества, они по-прежнему имеют недостатки и изъяны. Это делает их важными компонентами любой команды или подразделения, но обычно в качестве вспомогательных активов или сил поддержки. В какой-то момент боевики должны будут стрелять по цели.

Помимо точного ведения огня и эффективного маневрирования, успех зависит и от других факторов. Гибкость и правильное реагирование на изменения в тактической ситуации чрезвычайно важны, потому и говорится, что ни один план не выдерживает столкновения с врагом. Подразделения должны быть в состоянии адаптироваться, а лидеры уметь справляться с любыми неожиданностями, возникающими в ходе сражения.

УКРЫТИЕ И СОКРЫТИЕ

Существует общее заблуждение относительно значения обоих слов в тактической ситуации. Большинство думает, что укрытие и сокрытие это одно и то же, но это не так. Сокрытие – это просто положение, когда в нормальных условиях бойца не видно. Если какая-либо часть бойца может быть замечена, сокрытие неэффективно и должно быть прекращено, потому что такая позиция не обеспечивает никакой защиты от огня противника.

И наоборот, укрытие – это позиция, которая предлагает бойцу хотя бы некоторую защиту от огня противника, а также, как правило, даёт именно укрытие. Общее эмпирическое правило заключается в том, что сокрытие не является укрытием, но укрытие также может быть сокрытием. Например, группа деревьев и кустарников может скрывать позицию бойца, но она не обеспечит никакой защиты от огня противника, в то время как бетонная стена может дать и то, и другое.

Другим ключевым фактором является использование местности и окружающей среды. Независимо от того, где происходит сражение, команда/подразделение должны иметь возможность использовать свое окружение; укрытие и сокрытие являются ключевыми элементами любого тактического маневра, наступательного или оборонительного.

ДВИЖЕНИЕ

Во всех тактических операциях движение (или маневр) необходимо, потому что без него способность вести огонь по вражеской цели значительно снижается. Кроме того, маневр используется не только для наступления. Многие тактические маневры носят оборонительный характер и предназначены для защиты и противодействия атакам противника. Маневры и запланированное движение позволяют подразделениям сохранять сплоченность и обеспечивать защиту своих членов (труднее попасть в движущуюся цель). Это также позволяет бойцу переходить от защиты к нападению, когда представляются возможности. Предотвращение движения противника в бою является важным шагом к победе над ним.

Для этого большинство команд/подразделений используют построение и запланированные схемы движения. Большим преимуществом этого является контроль. Знание того, где сейчас находится каждый член вашей команды/подразделения, спасает вас от хаоса в боевых ситуациях. До разработки устройств и программного обеспечения тактических сетей большинству команд приходилось находиться в непосредственной близости, чтобы следить друг за другом. Благодаря современным технологиям лидер группы лучше контролирует свою команду и может более эффективно реагировать на ситуационные изменения и координировать действия.

Кроме того, у вас есть преимущество безопасности. Хорошо спланированное построение обеспечивает 360-градусный боевой охват во время маневров

ЗАБАВЫ СО ВЗРЫВЧАТКОЙ

Способность маневрировать во время боевой ситуации имеет решающее значение для успеха или выживания, но ничто не разрушит день команды быстрее, чем удачно установленное взрывное устройство. Начиная от самодельных взрывных устройств (СВУ) до сложных беспроводных машинок, в бою взрывчатые вещества используются для различных целей.

Первая из целей – ограничить возможности и мобильность противника. Стратегическое размещение взрывчатки может защитить от врага целые районы. Минные поля являются классическим примером этой стратегии; они заставляют вашего врага либо прокладывать безопасный путь, либо искать альтернативный маршрут. Прохождение минного поля не только опасно и отнимает много времени, но и подвергает команду риску и оставляет её уязвимой на протяжении всей операции. И наоборот, поиск безопасной альтернативы в лучшем случае отнимает много времени, а в худшем – невозможен. Минные поля (или любое расположение заранее установленных взрывчатых веществ) также могут загонять врагов в тупики, засады или более смертельные ловушки.

Вторая цель – безопасность и защита. Минные поля или другие взрывные мины-ловушки, такие как гранаты на растяжках, которые размещаются вдоль подходов к обороняемой позиции, могут обеспечить раннее предупреждение и проредить ряды противников. Правда, есть более сложные триггеры, такие как нажимные пластины, датчики движения и беспроводные датчики, но примитивная растяжка игнорируется большинством современных сканеров.

Третья и часто упускаемая из виду цель – психологическая война.

Подобно тому, как снайпер может прижать отряд, подорвать сплоченность и моральный дух отряда всего лишь несколькими выстрелами, взрывные устройства, расположенные с явной случайностью, могут нарушить координацию действий противника. В дополнение к физической угрозе от взрыва и необходимости заботиться о раненых, неуверенность от неизвестности, когда или где произойдет следующий взрыв, оказывает психологическое воздействие, вызывая колебания и нерешительность, заставляя цели бояться каждой тени. Это может стать особым испытанием для лидеров, которые должны справляться со своими собственными сомнениями, поддерживая свою команду при этом выясняя, как вывести их из ситуации живыми.

Независимо от того, как они используются, взрывчатые вещества на поле боя представляют собой серьезную угрозу, и вся ваша команда должна быть бдительной и осведомленной о том, что они могут сделать, когда эта угроза появится.

подразделения/команды. Построение, также позволяет быстро, упорядоченно и скоординировано реагировать на угрозы.

Третье преимущество – гибкость. Хотя построения могут показаться жёсткими, они на самом деле обеспечивают большую гибкость в бою. Команда, которая может переходить из одного построение в другое, быстрее реагирует на угрозы противника.

Построения полезны в бою, но они не всегда выполнимы для каждого подразделения или команды. Несмотря на то, что они относятся к тактике малых групп, большинство построений рассчитаны на группы, состоящие как минимум из восьми-десяти человек.

Команды бегущих в тени, как правило, не так велики, что означает, что стандартные построения, возможно, придется модифицировать в соответствии с их конкретными потребностями и преимуществами. Но основные концепции остаются жизнеспособными.

МАНЁВРЫ

При планировании и отработке боевых маневров для любой миссии необходимо учитывать несколько факторов. Во-первых, разведку. Я надеюсь, вы не попрётесь в бой без разведки? Информация необходима для любого боевого задания; чем больше, тем лучше. Особенно, если позволяет вовсе избежать боя.

Рассредоточение. Даже с современными технологиями подразделение должно оставаться достаточно близко, чтобы отдельные члены могли поддерживать друг друга. И наоборот, им нужно сохранять достаточное расстояние, чтобы иметь пространство для манёвра, покрыть все эффективные области для ведения огня и избегать сбиваться в одну легкую цель. Правильное рассредоточение также позволяет лучше понять ситуацию, потому что больше глаз может смотреть в разных направлениях.

Оперативная безопасность. Использование магии, дронов и Матрицы сделало боевую маскировку более трудной, чем когда-либо прежде. В современном бою требуется нечто больше, чтобы скрыть свое присутствие, чем камуфляж и несколько веток деревьев. Хорошая боевая маскировка восходит к разведке – знай свою местность, знай свою оппозицию и планируй/действуй соответственно.

Укрытие и сокрытие также являются ключевыми факторами для любой операции. Использование маршрутов, где есть укрытие или сокрытие, и обход областей, где их нет, может предотвратить гибель бойцов; особенно когда, не если, а когда, что-то пошло не так.

Темп. Если команда слишком осторожна, движется слишком медленно, риск обнаружения сильно увеличивается. И наоборот, слишком быстрое движение, будь то попытка застать врасплох противника или из-за нехватки времени, может привести к небрежности и ошибкам. Каждая ситуация индивидуальна, и ваша команда должна быть достаточно обучена, чтобы знать,

какой темп ей необходим, и достаточно гибка, чтобы умело переключиться на другой.

Командование и управление. Вы можете подумать, что при современных технологиях это не проблема, но вы ошибаетесь. Да, они позволяют нам делать больше, чем предполагалось даже пять лет назад, но ничто не является на сто процентов надёжным. Должен быть резервный план на случай нарушения связи. Даже в этот век технологических чудес хорошие старомодные сигналы боевым языком жестов все ещё занимают свое место в бою.

НАСТУПЛЕНИЕ И ОБОРОНА

Наступление – это часть тактики малых групп, которая заставляет большинство людей действовать, потому что именно тогда вы стреляете в цель. Защита заключается в том, чтобы не дать другому парню пристрелить тебя. Менее гламурно, менее захватывающе, но действительно важно, если ты хочешь выжить достаточно долго, чтобы обидеться.

В тактике малых групп существует четыре основных типа наступательных действий: поспешные, преднамеренные, рейдовые и засадные.

Проще говоря, поспешная атака – это момент вроде – «О, дрек!», когда тебе нужно нажать на спусковой крючок прямо сейчас. Команда/подразделение атакует всем, что есть в данный момент, и надеется, что этого будет достаточно. Поспешная атака может быть вызвана ошибкой с вашей стороны, такой как недостаточная разведка, или непредусмотренным, а от того неожиданным действие со стороны противника, но это также может быть удачный момент использования эффекта неожиданной как возможности. Независимо от того, в чём причина поспешной атаки, её успех зависит от того, знает ли каждый член команды, что делать в это мгновение, а это зависит от подготовки к совместной сработанности состава группы.

Преднамеренная атака планируется. Несмотря на то, что ни один план не выдерживает контакта с врагом, в преднамеренной атаке каждый член команды знает – или должен знать – какова цель и имеет некоторое представление о том, какие активы враг может использовать против группы.

Рейды – это классические налёты типа «бей и беги»; быстрое нападение и быстрый отход. Почти все рейды подразумевают использование меньшей силы, атакующую большую. Рейд может использоваться, как разведка боем, для оценки силы противника или сбора других сведений, например, кто находится в группе или что они защищают при нападении. Рейды могут быть направлены на поддержку или снабжение противника с целью либо захватить их, либо сделать их бесполезными для врага. Рейды могут быть использованы для кражи или похищения, для отвлечения от реальной цели кражи или похищения, или в качестве задержек боем вражеских операций. Рейды – особенно рейды с многочисленными или дополнительными целями, требуют всестороннего планирования, тщательной подготовки и выполнения по времени, чётко до секунды.

НАСТУПЛЕНИЕ В ШЕСТЬ (ПРОСТЫХ) ШАГОВ

1. Планирование и подготовка
2. Определить местонахождение и назначить цели среди врагов
3. Выявить и использовать слабости врага
4. Начать атаку (продолжая оценивать наличие слабых мест)
5. Маневрировать, чтобы использовать слабости
6. Объединение усилий и перегруппировка для продолжения атаки, контратаки или отхода

Засада – это особый случай. Обычное терпение – это секрет хорошей засады, хорошее планирование и хорошее прикрытие, и это правда, насколько это вообще возможно. Но когда придет время, все зависит от самоконтроля вашего самого нервного члена команды. Потому что ничто не превращает засаду в дрековый шторм быстрее, чем кто-то, кто ломает игру, в то время как ваш враг ещё может как-то на это среагировать. Конкретная тактика засады, конечно, будет зависеть от того, где и с кем вы сражаетесь, но вы должны разработать базовую стратегию, которая придаст вашей команде особые преимущества. И практика; тренируйтесь, пока все не могут остаться «замороженными» в самой накалённой ситуации. Тогда будьте готовы заставить своих противников сраться в штаны прямо перед тем, как они упадут.

Шаги для защитного маневрирования или занятия защищённых позиций аналогичны началу атаки. Планирование заключается в создании оборонительной позиции или маневрировании для выхода из зоны поражения. Например, помещая как можно больше препятствий между вашей командой и атакующими силами или ведя перекрёстный огонь.

Раннее обнаружение намерений противника до того, как он атакует, дает возможность противостоять нападению и не дать ему маневрировать. Это также может позволить использовать – или создать – любые слабости в атаке и позволить обороняющейся команде сгруппироваться, перестроится и, возможно, начать контратаку.

БОРЬБА С ХАОСОМ: КОГДА НЕТ ТАКТИКИ

Знание того, как двигаться через зону боевых действий или адаптироваться к тактике противника, является полезным навыком, но рано или поздно вы столкнётесь с врагом, который предпочитает в бою принцип чистого хаоса. Те, кто сражаются таким образом, являются либо тактическими гениями, либо настоящими безумцами – в любом случае вы не будете знать, чего ожидать; хаос по своей природе непредсказуем. Так что вам делать, когда сталкиваетесь с такими противниками? Здесь нет однозначного ответа; вам придется проявить творческий подход. К счастью, есть некоторые твердые принципы, на которых можно основывать свое творчество.

1. Имейте план B… и C, D, E вплоть до Z. Хаос следует ожидать в любом бою, и, хотя наличие плана важно, также важно знать, когда план провалился и пришло время перейти к следующему.

2. Поддерживайте адаптивность и гибкость. Важно иметь несколько планов, но не менее важно иметь возможность адаптировать свои действия по мере необходимости к новым угрозам или препятствиям. Оцените ситуацию и найдите слабые стороны противника или обход.

3. Знайте, когда пришло время отступить. В любой боевой ситуации всегда есть шанс, что ваше выживание будет зависеть от отказа от вашей цели. Вот почему важно знать, когда отступать и выходить из боя. Конечно, если вы выживете, чтобы вернуться в другой день, ваш Джонсон может не оценить этого – это может даже временно повредить вашей уличной репутации. Но некоторые тактики утверждают, что жизнь дает вам гораздо больше возможностей сделать все правильно, чем смерть.

4. Не пытайтесь бороться с хаосом с помощью хаоса. Вопреки тому, что говорится в популярных СМИ, такие усилия ничего не дают, кроме как возможности убить тебя. Бойцы и команды, которые побеждают, это те, кто до последнего используют чёткие планы и остаются сосредоточенными и здравомыслящими на поле боя. Крики «Банзай!» или ярость берсерка бесполезны, если они не являются частью хорошо продуманной стратегии. Кто-то, кто «идет как Рэмбо» против превосходящих сил, ничего не добьётся, если только он не будет действовать как диверсант – оттягивая вражеских сил на себя, чтобы остальная часть команды смогла уйти без потерь. Или достигла цели другим путем.

5. Держитесь вместе! Это не обязательно означает физическое расстояние; команда должна продолжать работать как одно целое, до победного конца. Современные технологии и другие средства могут позволить команде разойтись, но они все равно должны продолжать координировать свои усилия. В долгосрочной перспективе выживают команды, а не одинокие волки.

СТРОГО ПО ИНСТРУКЦИИ

Враждебный рейды, бой за высоту, продвижение вперед или просто выживание – так или иначе, какой-то тип тактики малых отрядов используется каждой группой в Шестом Мире. Разумеется, каждая группа использует их по-разному, обычно подстраивая их под свои возможности и цели. Но иногда эти различия являются результатом правил или обычаев, или ограничений, в соответствии с которыми действует группа. Опытные команды изучают любые уловки или наработки, которыми пользуют их враги, и используют их в бою. Есть ли лучший способ победить противника, чем повернуть против него его же находки?

ВОЕННЫЕ

Тактика малых групп была разработана военными, поэтому неудивительно, что военные продолжают расширять свои возможности в поисках новых и лучших способов убить своих противников. В то время как основы тактической доктрины малых групп остаются в основном неизменными, подразделения приспосабливают их к своим целям.

Основные пехотные подразделения обычно занимаются длительными боевыми действиями; классический пример – занять позицию противника, а затем защитить её. Это включает в себя большие подразделения пехоты, действующие при поддержке бронетехники, артиллерии и самолетов. Но эти большие единицы состоят из меньших единиц, которые теоретически способны эффективно работать как самостоятельно, так и совместно с другими.

Наименьшая единица в большинстве военно-организационных структур – базовая единица из двух человек. Туда же относятся огневые группы из четырех человек, отряды, взводы и так далее. Каждый уровень будет иметь свою структуру и обязанности. Начиная с уровня отряда, вы можете ожидать, что у отряда будет лидер, и, по крайней мере, один из них: стрелок, гренадер, связист (обычно специалист по Матрице) и специалист поддержки. Наличие таких специалистов как магическая/риггерская поддержка, зависят от группы и параметров миссии.

Подразделения спецназа, вероятно, будут работать независимо и использовать более нетрадиционную тактику. Эти отряды часто участвуют в том, что обычная общественность считает миссиями «коммандос» – заданиями, затасканными бесчисленными тридами и симами, такими как разведка, поиск и уничтожение, рейды, засады, захваты и похищения. Их тактика основана скрытности и точности.

Какую бы тактику ни использовало армейское подразделение, их действия и выбор (предположительно) регулируются правилами ведения боевых действий (ПВБД), в которых прописано, какие действия им разрешено предпринимать в той или иной ситуации. Насколько строго отдельные командиры придерживаются ПВБД, разнится, но в нашем гипербюрократическом и параноидальном мире вы

можете рассчитывать на командира воинской части, который в целом следует правилам. В большинстве таких структур творческое мышление и лишний риск не вознаграждаются. Знание ПВБД данного воинского подразделения даст вам явное преимущество при планировании вашей операции.

ПРАВООХРАНИТЕЛЬНЫЕ ОРГАНЫ И СЛУЖБЫ БЕЗОПАСНОСТИ

В теории правоохранительным органам поручено обеспечивать соблюдение закона, что означает, что их тактика иногда отличается от тактики, используемой военными. Их цели обычно сосредоточены на задержании и захвате подозреваемых, контроле толпы, общественной безопасности и поддержке служб скорой медицинской помощи и пожарной охраны. Как таковая стрельба на поражение используется в крайнем случае и разрешена только в экстремальных ситуациях. И даже тогда она используется только при очень определённых обстоятельствах.

Правоохранительные органы включают, по крайней мере, одно подразделение быстрого реагирования для участия в особо опасных столкновениях, чаще всего это вооруженные группы с политическими планами, выходящими за рамки обычных преступлений. Эти подразделения быстрого реагирования обычно имеют более широкие полномочия, когда речь идет об использовании огня на поражение, но, поскольку обеспечение безопасности населения якобы является их основной целью, их ПВБД являются более строгими, чем протоколы схожих военных подразделений. Типичная группа быстрого реагирования состоит из лидера, силача (например, выбивателя дверей) и четырех-шести боевиков. Магическая или матричная поддержка редко бывает постоянной и предоставляется по мере необходимости правоохранительными агентствами – обычно удаленно.

Частные охранные компании похожи на правоохранительные органы в том, что их основной целью является защита, но они подотчетны корпорации и работодателю, а не обществу. Протоколы о применении огня на поражение зависят больше от требований клиента, чем действующего законодательства. Как правило, охранная компания сделает всё что может сойти её с рук, чтобы защитить интересы клиента, но сделайте домашнюю работу и поймёте, чего вам ожидать – вы же не хотите идти на бег неподготовленным к перестрелке, непреднамеренно спровоцировать ЧП и превратить процедуру задержания в кровавую баню. Охранные компании также используют подразделения быстрого реагирования, но состав таких групп зависит от ресурсов и философии агентства.

Обычно (это ключевое слово) правила взаимодействия правоохранительных и охранных компаний не ограничиваются применением минимального количества необходимой силы.

БЕГУЩИЕ В ТЕНИ

По определению бегущие в тени не любят и мало уважают иерархию, юридические постановления и правила, которые устанавливают не они. Поскольку бегущие имеют различное происхождение (включая военных, копов и безопасников), они привносят широкий спектр навыков и точек зрения в команду. Отсутствие стандартного набора правил и процедур может вызвать трения – именно поэтому бегущие стремятся переходить из команды в команду, пока не найдут подходящую. Потому что, когда команда «сложилась», различные взгляды участников на проблемы и ситуации позволяют им адаптироваться, учитывать варианты, которые могут упустить другие, и находить неожиданные решения, которые позволяют им схлестнуться с превосходящими силами противника и побеждать, подбирая различные тактики или просто придумывают идеи, которые никто никогда не использовал. Отсутствие у бегущих официальных протоколов или единого ПВБД может быть неприятной неожиданностью для всех их противников. Именно поэтому бегущих нанимают в первую очередь.

Есть только три вещи, что влияют на действия бегущих: 1) интересы членов своей команды; 2) интересы Джонсона, потому что он платит; и 3) их репутация в сообществе бегущих.

КРИМИНАЛ И БАНДЫ

Тактику малых групп в бандах ещё сложнее определить, чем в командах бегущих. Больше, чем любая другая группа, банды – настоящие «дикие карты» в бою. Их боевые стили могут варьироваться от стандартной тактики, до необузданного хаоса – иногда в ходе одного и того же боя.

Ключом к предсказанию того, как конкретная преступная группа или уличная банда могут действовать в бою, является изучение психологии и культуры группы. Личные причуды и социальные нормы – будь то кодекс чести, мачизм или полное презрение ко всем чужакам, – диктуют, как они подходят к конфликтам и бою.

Предпочтительные методы боя также могут определять, какую тактику использовать. Го-банды, такие как Древние, основывают свою тактику на использовании транспортных средств. Банды адреналиновых наркоманов могут предпочесть фирменный стиль атаки – например, использование огня Хеллоуинерами в Сиэтле. Как и с любым противником, выделите время для изучения того, как группа думает, это может изменить ситуацию к лучшему, когда придет время сражаться с ними.

ШАГИ БОЕВОГО МАНЁВРА

1. Назначьте Лидера для проверки.
2. Лидер проходит проверку Тактики Малых Групп + Интуиция.
3. Члены команды помогают; применяются обычные правила командной проверки.
4. Подсчитайте успехи и сравните с требуемым числом для завершения маневра.
5. Примените бонусы, если маневр успешно завершён или примените необходимые штрафы.

ПРИМЕНЕНИЕ ИЗУЧЕННОГО

Бой, в особенности тактика малых отрядов, в пятой редакции Shadowrun не просто абстрактное понятие. Есть некоторые конкретные, базовые маневры, которые может выполнить любая команда бегущих в тени, чтобы получить внутриигровые преимущества в обычных боевых ситуациях. Они представлены в форме боевых маневров. Хотя не каждая боевая ситуация может быть учтена, маневры, описанные в этом разделе, могут использоваться в различных боевых ситуациях и позволят игрокам расширить свои боевые возможности и улучшить командную работу.

БОЕВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Чтобы получить бонусы за определённый боевой маневр, команда не может просто сказать «мы делаем это», а затем использовать преимуществ. Перечисленные здесь конкретные боевые маневры требуют, чтобы команда провела проверку Боевого Маневрирования, чтобы определить, получают ли они бонусы, а мастер игры должен добавить или вычесть модификаторы в зависимости от того, насколько хорошо команда перестроилась для совершения маневра. Все маневры считаются необязательными и используются по усмотрению мастера игры.

ПРОВЕРКА БОЕВОГО МАНЕВРИРОВАНИЯ

Проверки Боевого Маневрирования основаны на стандартной командной проверке со страницы 51 SR5. Прежде чем предпринять какие-либо боевые маневры, команда должна будет назначить лидера, который приказывает начать манёвр и/или координирует его. За лидером в этом случае будет основной бросок кубиков для проверки, а остальная часть команды вносит свой вклад.

Чтобы выполнить проверку Боевого Маневрирования, назначенный лидер должен иметь знание Тактика Малых Групп. Он проходит проверку Тактики Малых Групп + Интуиция [Ментальный]. Любой член команды, который также имеет умение Тактика Малых Групп, может присоединиться к лидеру в командной проверке (или они могут выполнить проверку по умолчанию, делая проверку Интуиции -1), сделать бросок кубиков и применить свои успехи в соответствии с правилом командных проверок. Лидер команды может использовать свое умение Лидерство, чтобы направить одного члена команды на маневр, как описано на стр. 147, ОКП SR5). Заказ Боевого Маневра может быть сделан устной командой, которая является Свободным действием. Проверка Боевого Маневрирования является Свободным действием, и успех засчитывается на весь боевой ход. Если команд хочет продолжить действие бонуса на последующий ход, необходима новая проверка Боевого Маневрирования. Если команда не знакома с маневром, который она собирается предпринять, требует дополнительного объяснения, чтобы ознакомиться с тем, что нужно делать, лидер должен использовать Сложное действие, передавая необходимые инструкции, прежде чем может быть проведена проверка Боевого Маневрирования. Также действуют обычные ограничения.

Каждый маневр имеет определённое количество успехов, необходимых для завершения. Все бонусы начисляются немедленно. Все члены команды, выполняющие боевой маневр, должны ждать, чтобы действовать одновременно во время прохода Инициативы. Если проверка Боевого Маневрирования провалена, то каждый член команды, участвующий в маневре, считается не имеющим позиции и получает отрицательный штраф, равный бонусу, обычно присуждаемому при проверках Защиты для этого прохода Инициативы.

Если член команды выбросил глюк, но маневр всё ещё успешен, то конкретно этот член команды считается не имеющим позиции и получает штраф. Критический глюк любого члена команды автоматически приводит к сбою маневра, и в этом случае он настолько неправилен, что штрафы действуют до конца текущего боевого хода, а не только до конца прохода Инициативы.

Маневрами можно противостоять двумя способами. Во-первых, можно просто сманеврировать перед противником во время боевого прохода и вывести из строя ключевые элементы маневра до его завершения. Второй – противодействовать маневру совершив встречную проверку Тактики Малых Групп, чтобы распознать маневр, а затем действовать, чтобы нарушить его. Считается, что победитель в встречной проверке первым завершил свой маневр, нарушив манёвр команды/подразделения противников. Это может быть сделано только в том случае, если обе команды набрали одинаковое количество Значения Инициативы.

БОЕВЫЕ МАНЕВРЫ

БЫСТРОЕ ПРОНИКНОВЕНИЕ, СТАНДАРТНОЕ

Dynamic Entry, Standard

Необходимо успехов: 2

Описание: Изначально разработанная правоохранительными группами быстрого реагирования для использования против забаррикадированных объектов и/или в ситуациях с заложниками, стандартная тактика быстрого проникновения состоит в том, чтобы внезапно захватить ограниченную зону подавляющей силой и нейтрализовать угрозу. В редких случаях, когда военные адаптируют тактику правоохранительных органов, быстрое проникновение обычно встречается в небольших городских военных конфликтах. При быстром проникновении команда сначала «формируется» за пределами входа (ов) в закрытое и/или забаррикадированное помещение, вне поля зрения своей цели. По сигналу они проникают очень быстро – требуется планирование, координация и, прежде всего, практика, практика и практика, чтобы иметь возможность проникнуть команде через узкое отверстие и сокрушить противников в ограниченном пространстве, при этом не споткнувшись друг о друга. Стандартная практика для команды – проникать парами, отходя за порогом влево и вправо, пока все не пройдут. Если дверь должна быть взломана, «дверной убийца» взрывает её кумулятивными зарядами или выбивает специальными боеприпасами, и первая пара проходит ещё до того, как дым рассеется. (В качестве первой пары членов нередко отправляют дронов.) Когда каждая пара входит, команда распространяется по периметру комнаты, поэтому у каждого есть чистая линия огня. Лидер группы отвечает за назначение позиций в очереди и выбор направления движения. Последний член команды, открывший дверь, охраняет вход.

Преимущества: Если атакующая команда прорывается до того, как ее увидят противники, она получает модификатор атаки +3. Если о их подходе и проникновении известно заранее, бонус только +1.

БЫСТРОЕ ПРОНИКНОВЕНИЕ, «БРОСЬ И ВЗОРВИ»

Dynamic Entry, "Chuck and Charge"

Необходимо успехов: 4

Описание: Быстрое проникновение со взрывом. До того, как первая пара пересечет порог, выбивший дверь боец использует взрывное устройство, то есть бросает гранату, в комнату (применяется обычная проверка Метательного Оружия). Затем команда ждёт взрыва, прежде чем проникнуть. В зависимости от используемого взрывного устройства, это может иметь тяжёлые последствия, если не будет выполнено правильно.

Преимущества: То же, что и в стандартном быстром проникновении, но с любыми дополнительными преимуществами от взрывного устройства.

ЗНАНИЕ ТАКТИКА МАЛЫХ ГРУПП

Умение Тактика Малых Групп отвечает за понимание и использование маневров и методов, специфичных для действий малых групп во время боя. Также оно отдельно описывает ведение огня и маневрирование с использованием манёвров и формаций и может быть использовано для определения выгод и штрафов конкретных манёвров и тактики, таких как укрытие и сокрытие. Это умение также может быть использовано для распознавания любой тактики/маневров, используемых противником.

- По умолчанию: Да (Интуиция)
- Группа умений: нет
- Специализации (По рельефу/окружающей среде): Арктика, Пустыня, Лес, Джунгли, Горы и Город

ОГНЕННЫЙ ЩИТ

Fire Shield

Необходимо успехов: смотри описание

Описание: Вариант старой артиллерийской тактики «Кочующее огневое средство», «Огненный щит» предполагает использование дальнобойного артиллерийского огня (гранат, ракет, минометов, атакующей магии и т. д.) и «приближение» к цели или объекту. В качестве наступательного маневра члены команды/подразделения следуют за огненным щитом, уничтожая оставшихся врагов. Он может использоваться в качестве защитного маневра, когда силы противника находятся близко к дружественной позиции. Артиллерийский огонь сосредотачивается за позициями противника и затем продвигается ближе, пока силы противника не будут нейтрализованы или не будут «вытеснены» слишком близко к дружественной позиции. Это рискованный маневр, потому что для его завершения члены команды, развертывающие артиллерийский огонь, должны преуспеть в броске атаки, а те кто идёт вперёд, должны помогать им по правилам командной работы. При глюке всегда требуется проверка на разброс снарядов, чтобы увидеть, насколько близко они упали к членам команды, а при критическом глюке артиллерийский огонь пришёлся прямо по дружественным силам.

Преимущества: +4 для всех действий дружественных сил, маневрирующих под щитом, −2 для всех действий противника из-за слаженной работы артиллерии и оружейного огня.

ОСМОТР

Slicing the Pie

Необходимо успехов: вариативно

Описание: Технически это не боевой маневр, потому что обычно он используется до начала боя. Осмотр (также известная как «нарезка пирога») – это маневр, который используется сотрудниками правоохранительных органов/служб безопасности на протяжении десятилетий и стал популярным среди воинских частей, занятых в военных конфликтах в городских условиях.

Используемый во время обыска здания, этот маневр предназначен для осмотра углов в открытые коридоры, через открытые двери в комнаты или вокруг высоких препятствий. Применяемый во время обыска здания, этот маневр предназначен для заглядывания в коридоры из-за угла, в комнаты через приоткрытые двери или за высокие препятствия. Используя угол/стену/карниз в качестве укрытия, разведчики движутся боком или пригнувшись (с оружием наготе) за укрытием. Это делается до тех пор, пока они не смогут визуально идентифицировать цель/объект своего поиска. Если все сделано правильно, разведчики могут оказаться незамеченными и группа сможет предпринять любое действие, которое сочтет необходимым. Разведчики могут перенести полученные бонусы из текущего Боевого Хода на следующий Боевой Ход, если они не действуют, а враги остаются на том же месте, где их впервые увидели.

Преимущества: Бонус к Защите для развед-группы равен количеству успехов при выполнении маневра. Маневр терпит неудачу, если нет успехов, не давая разведчикам бонусов или штрафов. Глюк дает искателю штраф -2 к Защите, в то время как критический глюк означает, что их увидел противник, который стреляет по ним, чтобы вынудить их уйти с их позиции.

ОТСЛЕЖИВАЕМОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Traveling Overwatch

Необходимо успехов: 2

Описание: Подобно Перебежке, отслеживаемое передвижение является профилактическим маневром. Он предназначен для использования в тех случаях, когда важна скорость, а полученная информация указывает на то, что контакт с врагом маловероятен. Когда команда находится в движении, один – или, предпочтительно, два – участника занимают позицию на некотором расстоянии позади группы и периодически останавливаются, чтобы тщательно осмотреться вокруг. Если основные силы группы подвергаются нападению, пара наблюдателей может помочь либо поддержкой с дальней дистанции, либо обойдя и атакуя врагов с фланга. При использовании этой тактики, дрон или дух дополнят, либо заменит члена команды в роли арьергардного наблюдателя. Недостаток этой тактики заключается в том, что арьергардный наблюдатель может отдалиться от основной группы или быть устранён, а группа об этом не узнает. Вот почему использование дронов и духов стало популярным в этом построении. В этом случае лидер команды всегда остается членом с командой используя такой манёвр.

Преимущества: +1 на все проверки Проницательности и +2 к броску Инициативы наблюдателя, если начался бой.

ПЕРЕБЕЖКА

Bounding Overwatch

Необходимо успехов: 4

Описание: Это классический маневр используется когда отряд должен двигаться под огнем. Он может быть использован как для наступления, так и в обороне. Один из бойцов, обеспечивает прикрытие или огонь на подавление, чтобы удерживать вражеских бойцов в защищенной позиции (см. стр. 190, ОКП SR5), пока другие члены команды переходят на другую позицию. Этот процесс повторяется с чередованием ролей членов команды, пока либо не будет достигнута цель, либо команда не выйдет из зоны столкновения. Обратите внимание, что при использовании этого маневра рекомендуется найти подходящие укрытие, но это не обязательно.

Преимущества: Если огонь на подавление успешен, движущиеся члены команды/подразделения получают бонус +3 к оборонительным действиям, в то время как любые вражеские бойцы получают штраф -3 на любые наступательные действия.

ПЕРЕКРЁСТНЫЙ ОГОНЬ

Crossfire

Необходимо успехов: 6

Описание: Этот маневр состоит в размещении двух частей команды на разных позициях, из которых обе части могут атаковать одну цель с двух разных направлений. Лидер группы должен сначала определить подходящие места для своих людей, чтобы занять огневые позиции (сам пройти проверку Тактики Малых Групп + Интуиция, Простое действие). Второй шаг – это перемещение членов команды на эти позиции (обычная проверка Боевого Маневра). Это можно сделать во время боя в качестве тактического маневра.

Преимущества: Атакующая в команда получают бонус к атаке +3.

РАБОТА «В ТЕМНОТЕ»

Не все в бегущие в тени заинтересованы в беспроводной Матрице, особенно после введения в действие новых матричных протоколов. Для некоторых потенциальные недостатки беспроводной связи, такие как возможность неожиданного отключения аугментации, значительно перевешивают любые преимущества. Эти нишевые пользователи предпочитают использовать устаревшую технологию и по возможности отключать беспроводные устройства. Даже несмотря на то, что декеры и риггеры команды полагаются на современные технологии, команда может временно отказаться «в темноте», чтобы избежать обнаружения. Это может быть жизнеспособной тактикой для тайного получения возможности нанести реальный урон. При столкновении с противником, обладающим большим преимуществом за счёт Матрицы, изоляция всех участников может выровнять шансы. Работать «в темноте» сложно, но не невозможно, и в 2075 году, есть те, кто развитием умений, компенсируют свой недостаток в технологиях.

ПОСТРОЕНИЕ «АЛМАЗ»

Diamond Formation

Необходимо успехов: 4

Описание: Построение «Алмаз» используется командами из четырех метачеловек и используется для защиты при движении через открытую область с неизвестной потенциальной опасностью. Оно также используется, когда команда ищет цель/объект. «Алмаз» обеспечивает 360-градусное перекрытие полей обзора и огня, что позволяет быстро оценивать и реагировать на угрозы. В классическом алмазном построении есть лидер, идущий в самой передней точке «алмаза», замыкающий, идущий в точке непосредственно позади него и два других члена команды в левой и правой точках «алмаза», посредине построения. Большие группы могут использовать модификации «Алмаза», такие как размещая дополнительных членов команды вдоль сторон или на точках «Алмаза». Также распространено использование алмазного построения в качестве защитного периметра вокруг того, что нужно защитить – клиент, раненый, объект – в центре. Команда в построении «Алмаз» не должна тратить время на поворот; лидер просто перемещается в точку, ближайшую к новому направлению движения. Очевидно, построение «Алмаз», не очень хорошо приспособлено к узким условиям, таким как коридоры, и его невозможно использовать, когда ландшафт заставляет команду перемещаться по одной линии.

Преимущества: +1 бонус против любых проверок Внезапности/Засады, +2 на проверки Инициативы

ПОШАГОВЫЙ ОТХОД

Counter Peal

Необходимо успехов: 5

Описание: Боевое отступление, предназначенное для того, чтобы позволить небольшому отряду выйти из сражения с более крупными силами противника. Команда формирует наклонную или диагональную линию в битве, так что у каждого участника есть чистое линия огня, и один конец линии ближе к врагу, чем другой. Ближайший к врагу член команды отступает под прикрытием огня на подавление от остальной части команды и занимает огневую позицию, расположенную недалеко от последнего члена команды. Процесс повторяется – член команды, ближайший к врагу, перемещается в дальний край линии в направлении отступления под прикрытием огня на подавление его товарищей по команде – до тех пор, пока команда не выйдет из зоны поражения. (Обратите внимание, реалии боя могут помешать первоначальному формированию прямой линии, но принцип остается тем же.) Чтобы выполнить этот маневр, каждый член команды должен быть в состоянии предпринять какие-то дистанционные наступательные действия во время выполнения.

Преимущества: +2 на все защитные проверки

СОБАЧЬЯ СВОРА

Dog Pile

Необходимо успехов: вариативно

Описание: Фаворит среди банд, которые хотят победить крупных металюдей или грозную личность, Собачья Свора выглядит как безумный рывок, но на самом деле это жёстко скоординированная физическая атака. Группа нападает на свою предполагаемую жертву, сосредотачиваясь на захвате/повреждении его или её конечностей (таким образом, мешая наиболее распространенным защитным действиям, что делает их цель более уязвимой). Как только цель обездвижена или сбита, атакующие наносят удары по жизненно важным областям, пока цель не нейтрализуется. Этот маневр немного отличается от других по своему исполнению.

Преимущества: За каждые 3 успеха (округляем в меньшую сторону) лидера, сделавшего за проверку Тактики Малых Групп, члены команды получают бонус +1 к своей атаке.

СТРЕЛЬБА НА ХОДУ

Marching Fire

Необходимо успехов: 6

Описание: Эта тактика проста: команда маневрирует как единое целое к объекту, ведя огонь на подавление по мере продвижения. Когда команда достаточно близка к цели, устойчивое продвижение становится натиском. В большинстве военных ситуаций это сопровождается поддержкой артиллерии или тяжелого оружия и используется в качестве последнего удара по цели. Серьезным недостатком этой тактики с точки зрения малых групп является то, что она была разработана для использования военными силами с большим количеством доступного персонала. Маневр «Стрельба на ходу» требует, чтобы вы оставили все укрытия, рассчитывая на мощь огня на подавление, чтобы не дать врагу стрелять в вас. Очевидно, полностью автоматическое оружие лучше всего подходит для этого маневра. К тому же стрельба при продвижении значительно снижает точность, но при использовании современных технологий это уже не является существенным фактором. Лидер команды не управляет этим маневром, он только назначает цель и отдаёт приказ.

Преимущества: +4 для всех бросков атаки с полуавтоматическим, стреляющим очередью или полностью автоматическим огнестрельным оружием.

ИНСТРУМЕНТЫ РЕМЕСЛА

Тактика и командная работа важны для бегущей в тени команды, но наличие правильных инструментов также довольно немаловажно. Как говорится, тебе нечего бояться, если у тебя есть подходящее снаряжение. Ниже представлено несколько низкотехнологичных предметов, которые годами хорошо служили бегущим, а также несколько новейших гаджетов для техно-дрочеров.

ARES PED MARK III (УСТРОЙСТВО ЛИЧНОГО ОСВОБОЖДЕНИЯ)

Ares Ped (Personal Extrication Device) Mark III

Первоначально названный «сумка для трупа», PED является средством для транспортировки лишённых сознания или возможности передвигаться людей, что продается широкой публике в качестве устройства для спасения жизни. По сути, это гибкая сумка из плетеного кевлара, PED обеспечивает защиту, примерно эквивалентную средней броне, и доступна в размерах, подходящих для всех метатипов. PED может образовывать воздухонепроницаемое уплотнение и достаточную изоляцию для защиты в горячих, холодных или токсичных средах; бак с достаточным количеством кислорода, чтобы выжить час, можно приобрести дополнительно. Аварийный GPS-маячок – часть стандартного комплекта.

БРОНЯ	ДОСТУПНОСТЬ	ЦЕНА
12	10Л	2,500¥

УЛЬТРАСКОЛЬЗИТЕЛЬ, ПРОМЫШЛЕННАЯ СМАЗКА

Ultra-glide Industrial Lubricant

Зета-Империал Кэмикалс изначально намеревался разработать инновационный промышленный обезжириватель. На бумаге и при компьютерном моделировании именно это они и сделали. Но когда проверили творение на практике, обнаружилось, что вязкая жидкость не только не удаляет жир, но и её саму по себе было почти невозможно удалить без специальных растворителей. Что ещё более важно, любая поверхность, покрытая их экспериментальным очистителем, стала почти свободна от силы трения в любом использовании. Зета-Империал Кэмикалс не теряя времени сделала ребрендинг своего неудачного очистителя как промышленной смазки. Ультраскользитель работает невероятно с точки зрения химии – покрытие создает поверхность с почти нулевым трением, которая практически исключает износ и нагрев оборудования. Ультраскользитель, продаваемый потребителям в баках и аэрозольных баллончиках, пользуется популярностью у служб безопасности, которые используют его для нанесения его на точки потенциального нарушения. Его также можно использовать в шприцах или в стандартных гранатах (применяются соответствующие проверки умений). Для перемещения по поверхности (на метр), покрытой Ультраскользителем, требуется проверка Гимнастики + Ловкость (3) [Физический] или проверка Ловкости (4), чтобы удержать покрытый Ультраскользителем предмет.

ДОСТУПНОСТЬ	ЦЕНА
12	30¥ (за литр

РУЧНЫЕ ТАРАНЫ

Battering Ram

Когда магнитная ключ-карта с пропуском или отмычка не могут выполнить свою работу, необходим более надежный метод. Популярные среди новичков, тараны разнятся от куска металла, до высокотехнологичных беспроводных устройств. Тараны не рекомендуется использовать в качестве оружия ближнего боя, но если уж припрёт (используйте умение Экзотическое Рукопашное Оружие (Ручные тараны), если у вас есть необходимость использовать таран). Для проверки атаки тараном используется Сила + Ловкость (см. Уничтожение преград, стр. 211 ОКП SR5).

Стандартный таран: Металлический цилиндр весом около 20 кг с затупленным концом и ручками по бокам, это инструмент для проникновения без излишеств, который полагается на силу пользователя при ударе. Стандартный баран обычно используется одним человеком, но более тяжелые версии также доступны и могут использоваться двумя металюдьми среднего размера.

ТОЧН.	ДОСЯГ.	УРОН	БР	ДОСТУП-НОСТЬ	ЦЕНА
4	-	(Сила+2) Ф	-1	10Л	2,000¥

Таран с гидропоршнем: Аналогичен стандартному тарану, но содержит внутренний резервуар для жидкости объемом 10 литров. При использовании, поршень отходит назад, а затем – вперед, чтобы поразить цель. При ударе жидкость в поршне создает дополнительный импульс, который увеличивает урон от удара. Очень полезно против более прочных дверей, но для его использования требуется два метачеловека среднего размера или один тролль среднего размера.

ТОЧН.	ДОСЯГ.	УРОН	БР	ДОСТУП-НОСТЬ	ЦЕНА
5	1	(Сила*+3) Ф	-1	10Л	3,500¥

* Рейтинг силы, который будет использоваться: (сумма Силы всех пользователей)/(количество пользователей)

Пневматический таран: Сила проникновения пневматического тарана, также известного как П-таран, обеспечивается большим пневматическим поршнем с питанием от батареи. П-таран слишком большой для ручного использования. Перед работой таран на четырёх опорах надежно располагается напротив двери или запора и активируется сенсорной панелью или беспроводным способом. Его сила приходит за счет скорости; для установки требуется команда из четырех человек из человек обычного размера.

ТОЧН.	ДОСЯГ.	УРОН	БР	ДОСТУП-НОСТЬ	ЦЕНА
6	-	16Ф	-4	18Л	10,000¥

Шоковый таран: Пользователи называют это «шоковый молоток». Это ударный таран, предназначенный для отключения электронных замков или защит, когда он бьёт по двери или барьеру. Четыре больших проводящих шипа выступают из головки тарана, которые проникает через барьер для доставки заряда. Метачеловек, находящийся в контакте с барьером или шипами, должен противостоять урону по обычным правилам. Ударные шипы могут быть разряжены по беспроводной связи. Несмотря на то, что шоковый таран является эффективным инструментом для взлома, он требует частого обслуживания и постоянного контроля, поскольку частое использование может повредить механизм и изоляцию защитного кожуха. Глюк означает, что во время использования отказали батареи; критический глюк приводит к поражения шоком самого пользователя.

ТОЧН.	ДОСЯГ.	УРОН	БР	ДОСТУП-НОСТЬ	ЦЕНА
4	1	(Сила +2) Ф + 12(э)	-3	10Л	15,000¥

ПЕРСОНАЛЬНАЯ ОБЪЕДИНЁННАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ СЕТЬ

Personal Integrated Tactical Network

ПиАй-Так (a.k.a. Пи-Так, или – для старпёров – Так-Нэт) – это персональная тактическая сеть последнего поколения. Используемые как силами безопасности, так и вооруженными силами, подразделения ПиАй-Так теперь доступны для гражданских лиц – когда упомянутое гражданское лицо прошло проверку документов и получило разрешение. Концепция Так-Нет не нова; командные сетевые устройства того или иного вида существуют уже десятки лет. Однако все предыдущие сети были надстройками, которые связывали не всегда совместимые датчики и другие компоненты, что приводило к сложному набору «костылей», подверженных сбоям. ПиАй-Так – это автономные подключаемые модули, разработанные для группы, способные к интеграции с комлинком, кибердекой или командными консолями риггера для формирования общей ЛЛС.

ПиАй-Так улучшает командную координацию и эффективность, упрощает управление и имеет три класса исполнения. Строго говоря, для гражданского использования легально доступен только самый базовый уровень. Преимущества использования ПиАй-Так существенны, но мастер игры должен помнить, что ПиАй-Так по своей природе является беспроводным, что делает его приоритетной целью для хакеров. Все модели ПиАй-Так включают в себя:

- • Программное обеспечение для определения местоположения в режиме реального времени
- • Универсальный аудио и видео канал, который может получить доступ к любым источникам изображения из сети, включая все внешние датчики и персональное оборудование.

- • Командный Биомонитор
- • Индикатор состояния оружия (количество боеприпасов, рабочее состояние, возможное стороннее вмешательство)
- • «Улучшенная осведомлённость об окружающей ситуации» (бонус ко всем проверкам Проницательности, в зависимости от уровня)

Обратите внимание, что максимальное одномоментное количество членов команды (включая дронов) в конкретной сети равно Рейтингу устройства х 1,5.

Уровень I

Базовый гражданский ПиАй-Так популярен среди любителей экстремальных видов спорта, включая реконструкторов боевых действий или любительских лиг городских боёв и даже охотников за крупной дичью. В то время как Уровень I поставляется только с основными функциями, он предоставляет пользователям +1 ко всем проверкам Проницательности, включая аудио и визуальные каналы.

МОДЕЛЬ	РУ	ДОСТУПНОСТЬ	ЦЕНА
Ренраку Така	4	12Л	115,000¥

Уровень II

Уровень II предназначен для использования службами безопасности, правоохранительными органами и/или регулярными военными силами. Из-за высокой стоимости использование Уровня II для повседневной охраны нецелесообразно. Таким образом, Уровни II обычно назначаются только специальным подразделениям тактического реагирования. Уровень II включает, помимо базового функционала Уровня I, следующие улучшения и дополнения:

- • Улучшение хост-модуля. Половина рейтинга устройства может использоваться для повышения либо рейтинга фаервола, либо рейтинга обработки хост-устройства.
- • Модуль травм. Носимый на груди под любой броней, эта плоская пластиковая пластина может быть загружена одной дозой любого лекарства по выбору пользователя и запрограммирована на автоматическое введение лекарства в условиях, установленных пользователем.
- • Повышенная осведомлённость об окружающей ситуации. Добавляет +2 ко всем проверкам Проницательности, включая аудио и визуальные каналы, наряду с бонусом +1 ко всем проверкам Скрытности.
- • Улучшенная координация действий лидера группы. Позволяет назначенному лидеру команды координировать боевые маневры за Простое действие, а не Сложное и передавать пять пунктов Инициативы одному выбранному члену команды в сети.
- • Боевой режим. + 1 к одному из следующих боевых умений по выбору игроков: Ближний Бой, Автоматы, Длинноствольное Оружие, Пистолеты, Безоружный Бой. Игрок может переключиться на другое умение во время боя за простое действие.

МОДЕЛЬ	РУ	ДОСТУПНОСТЬ	ЦЕНА
Новотех Тактикан	5	18Л	325,000¥

Уровень III

Предназначенное для использования наиболее элитными военными и корпоративными подразделениями, несанкционированное использование Уровня III или нелицензированное владение им считается корпоративным судом и большинством национальных правительств уголовным преступлением. Уровень III включает, помимо базового функционала Уровней I и II, следующие улучшения и дополнения:

- • Модернизированное улучшение хост-модуля. Полный рейтинг устройства может использоваться для повышения как брандмауэра, так и увеличение вычислительной мощности хост-устройства.
- • Улучшенная координация действий Лидера группы (модернизированная). Позволяет назначенному лидеру команды координировать боевые маневры за Простое действие, а не Сложное и переводить десять пунктов от Инициативы одному члену команды в сети или по пять пунктов – двум членам команды.
- • Повышенная осведомлённость об окружающей ситуации. Предоставляет +3 ко всем проверкам Проницательности, включая аудио и визуальные каналы и +2 к проверкам Скрытности и Выслеживания.
- • Боевой режим. + 2 к одному из следующих боевых навыков по выбору игроков: Ближний Бой, Автоматы, Длинноствольное Оружие, Пистолеты, Безоружный Бой. Игрок может переключиться на друге умение во время боя за Простое действие.
- • Удаленный и ограниченный доступ к транспортным средствам и дронам, подключенным к сети. Это позволяет лидеру группы или любому другому назначенному члену команды (считайте, что у него есть три метки на любом транспортном средстве, пока он подключен к сети), иметь удаленный доступ и ограниченный контроль над транспортным средством или дроном, получая доступ к их «собачьим мозгам». Пока техника находятся в рабочем состоянии, простые команды, такие как «перейти в это место» или «атаковать эту цель», могут быть поданы даже в случае, если риггер потерял сознание или умер.

МОДЕЛЬ	РУ	ДОСТУПНОСТЬ	ЦЕНА
Ком-Пак Эспирик Дженерал	6	18Н	855,000¥

ПЕРИСКОПНАЯ КАМЕРА

Periscope Cam

Недорогой портативный комплект сенсоров, используемый для осмотра из-за угла или через препятствие. Стандартный визуальный канал имеет ограниченные возможности для модификации. К нему можно получить доступ по беспроводной связи или смотреть прямо через небольшой визор в корпусе.

ЁМКОСТЬ	ДОСТУПНОСТЬ	ЦЕНА
1-3	10Л	Ёмкость x 600¥

ЗЕРКАЛЬЦЕ НА ТЕЛЕСКОПИЧЕСКОЙ ПАЛКЕ

Telescoping mirror on a stick

Приблизительно размером с человеческую ладонь, зеркальце идеально подходит для скрытого наблюдения из-за угла, когда беспроводные или технологические устройства недоступны. Оно поставляется с 15-сантиметровым телескопическим держателем с магнитным зажимом для увеличения длины.

ДОСТУПНОСТЬ	ЦЕНА
10	35¥

ЗАМОРОЗЩИК, РАСПЫЛИТЕЛЬ КЛЕЯ

Hold-fast Adhesive Spray

Заморозщик был разработан в МИТиЧ для того, чтобы удовлетворить призыв Дункельцана о разработке нелетальной альтернативы обычному огнестрельному оружию. Его цель – быстро обездвижить цель, не причиняя её вреда. Несмотря на то, что первоначально фонд Драко отклонил его за «несоответствие необходимым критериям», Заморозщик был принят Одинокой Звездой после их собственных независимых испытаний, проведенных на улицах нескольких городов КАШ, что доказали его эффективность в отношении задержания и контроля толпы. Заморозщик – это жидкость, которая доставляется через распылитель, похожий на огнетушитель. После воздействия кислорода жидкость затвердевает, образуя прозрачную пластиковую оболочку примерно за тридцать секунд. Стандартный Заморозщик становится хрупким через два часа, в то время как долговечный вариант его формулы стабильнен до тех пор, пока тот не будет удалён растворителем. Для Заморзщика используйте дальности тазера. Для сопротивления действию Заморозщика требуется прохождение проверки Сила (4).

ТОЧН.	УРОН	БР	БОЕПРИПАС	ДОСТУПНОСТЬ	ЦЕНА
-2	Специальный	-	10	12	50¥

ГРАНАТА-КАМЕРА

Grenade-cam

Многоцелевая сенсорная платформа в форме додекаэдра, в два раза больше бейсбольного мяча, г-кам обычно забрасывается в неизвестную область. Ее усиленный корпус достаточно крепок, чтобы выдержать падение с двадцатиметровой высоты, а его форма гарантирует, что она в конце концов перестанет катиться. Множественные сенсорные отверстия позволяют г-кам получать трехмерные изображения области. Визуальный канал входит в стандартную комплектацию, и можно добавить дополнительные параметры для датчика.

ЁМКОСТЬ	ДОСТУПНОСТЬ	ЦЕНА
1-5	16Л	Ёмкость x 1,500¥

ГРАНАТА С КРАСКОЙ

Paint Grenade

Низкотехнологичный способ победить надоедливые заклинания невидимости, пометить что-то в спешке или просто «убрать» кого-то. Граната с краской, имеющая различные цвета, имеет такой же радиус взрыва, как и обычная граната с взрывчаткой, но не имеет неприятных последствий, связанных со смертью. Объекты в радиусе взрыва покрыты брызгами краски. Радиоактивный следящий краситель также может быть добавлен за дополнительные 50 ньюйен.

УРОН	БР	ВЗРЫВ	ДОСТУПНОСТЬ	ЦЕНА
-	-	Радиус 10 м.	8Л	100¥

ВЗРЫВНАЯ ПЛАСТИНА

Blast Shield

Взрывная пластина представляет собой кумулятивный заряд изменяемой формы размером примерно два метра на один метр, состоящая из термитных полос и нескольких высокомощных взрывных устройств. Ремешки для ручек в центре позволяют переносить её как щит, пока она не будет подготовлена. Клей или магниты могут закрепить взрывную пластину на любой поверхности. Заряд может быть взорван по таймеру или дистанционно. Чтобы использовать её в качестве оружия, владелец должен иметь умение «Экзотическое Оружие (Взрывная пластина)»; рейтинг точности предмета 4.

УРОН	ДОСЯГ.	ВЗРЫВ	БР	ДОСТУПНОСТЬ	ЦЕНА
20Ф	-	Цель	-4	8Л	20,000¥

ВЫСТРЕЛЫ И НЕ ТОЛЬКО

Это был не первый и не последний случай, когда пуля попала в тушку Веспы. Это наверняка будет самая уникальная из баек, рассказанных в «Другом Месте». Но пока ему предстоит доковылять к доку-потрошителю и не развалиться на части, потребляя уже пятую аптечку.

История может показаться невероятной. Сам бы не поверил, даже если бы за рассказчика поручился один из его ближайших чаммеров. Чёрт, а кто бы поверил? Он определённо должен был рассказать это внятно, чтобы никто не мог сказать, что это ему померещилось под дозой. Нужно рассказать это вечером, но не слишком рано. Не хочется показаться тем, кто просто придумывает байки, но он также не хотел выглядеть парнем, который пытается впечатлить рассказом неопытного бегущего. Только как начать такую историю?

Может, он попросит Чино помочь ему, может, попросит своего приятеля спросить его о последнем беге. Проблема заключалась в том, что Чино был умён, так что его удивит сама просьба. И хотя он считал бегущего Чино своим приятелем, лояльность не всегда была взаимной на улицах. Это было трудное место, чтобы налаживать связи.

Пока док вытер ещё один ручеёк крови со своей стороны и приготовился залезть поглубже с жуткими предметами, похожими на плоскогубцы, Весп сначала попытался пересказать историю в своей голове. Две невероятные истории в одной. Уличные легенды оживали прямо на глазах.

От был там, глядя вниз через прицел своего верного Мэнхантера, готовясь завалить сквернословящего орка, чья поимка живьём принесёт ему приличный гарантированный кредстик от Ренраку, но если орк осмелился ещё хоть что-то вякнуть – Пусть только осмелился! – то получит пулю. Смартлинк работал безупречно, на лбу парня был идеальный кружок от лазерного прицела, и ствол был заряжен «тихими» патронами, хотя к нему ещё предстояло прикрутить глушитель. Зуд пальца на курке, чтобы заткнуть ему пасть, был почти непереносим. На самом деле, ему удавалось сопротивляться этому только в течение десяти секунд, пока орк не сказал кое-что о его матери и тролле и о том, что зажравшиеся денди могут быть вегетарианцами, но не откажутся от мяса тролля. Это снизит ценность кредстика только на десять процентов, поэтому он решил – пошло всё на хер. Мамина честь того стоит.

Когда он нажал на курок, то почувствовал приятный прилив удовлетворения. Который был быстро подавлен волной полного удивления, когда орк сделал невозможное. Дважды.

Во-первых, большой, массивный звероподобный метачеловек с перебитым носом и массивным лбом молниеносно извернулся, подобно змее, и… подожди… поймал чертову пулю в воздухе. Поймал её между указательным и большим пальцами.

Затем он улыбнулся жуткой ухмылкой, полной прекрасных орочьих зубов, и тбросил пулю назад. Просто быстрым щелчком среднего и большого пальца, но этого было достаточно, чтобы пуля улетела с визгом. Он «выстрелил» с мощью полноценной 15-граммовой пули, и Веспа попытался быстро развернуться, чтобы уйти от неё. Его движение было совершенно неверным – вместо того, чтобы увернуться от пули, он позволил ей ударить по тонкой части брони на боку куртки. Пуля прошила тонкую броню, словно зубы, скользящие сквозь тёплый пончик.

Может быть, это было совпадение. Возможно, пуля просто полетела в его сторону, когда в него выстрелил невидимый друг орка. Но он всё обдумал, обдумал снова и решил, что это будет обман, если он изменит свою историю. Он был свидетелем уличной легенды, а также усвоил важный урок: если щедрость заказчика настолько велика, что вы можете спокойно потерять десять процентов суммы, то у щедрости есть чертовки веская причина.

ПРИЧИНЯЯ БОЛЬ

Есть много способов нанести сокрушительный удар, а этот раздел даст игрокам ещё больше возможностей распространять хаос и боль. И хотя это всего лишь игра, мы хотели бы представить вам как можно больше таких способов. Однако мы не можем охватить все возможности, поэтому в этой главе также есть некоторая информация об основных принципах проектирования, используемых в Shadowrun, Fifth Edition, чтобы игроки могли разработать свои собственные возможности и использовать их.

Здесь также есть кое-что для МИ, включая способы для уменьшения и увеличения летальности боя, кинематографичности или реализма, оставаясь при этом в общих рамках Shadowrun. Это означает, что вы можете изменять свои игры по своему усмотрению, но способами, которые будут приемлемы для игроков и не выбьют игру из колеи.

Достаточно предисловий. Давайте перейдём к тому, что вы можете сделать!

ЛЕТАЛЬНОСТЬ БОЁВ

Эти правила опциональны. Они предназначены, чтобы добавить оригинальности сражениям. Некоторые сделают бой более смертоносным, другие – менее; третьи добавят сложности или реализма; а остальные просто опции, чтобы дать персонажам несколько новых проблем, которые нужно преодолеть. Мы не ожидаем, что будет использоваться каждое правило – выберите то, что подходит вам и вашей таблице.

Эти параметры помечены и закодированы, поэтому мастер игры может просто сказать: «Действуют правила RG1 и RG4», и игроки будут знать, что в каждой фазе действия нет ограничений по атакам, а Инициатива будет работать иначе. Если МИ не говорит иначе, все опции отключены.

RG1: БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ НА АТАКИ В ФАЗУ ДЕЙСТВИЙ

Идея – одно Простое действие на одну фазу действия была основана на том, чтобы действия распределялись между всеми игроками и на поддержке динамичности боя. Если мастер игры хочет увеличить количество выстрелов, которые персонаж может сделать за свой ход, и, таким образом, количество бросков и времени за столом, можно игнорировать базовое правило «Одна атака на фазу действия» к большинству дистанционных атак. Это опциональное правило устраняет ограничения на Простые действия, которые могут быть предприняты. В этом случае настоятельно рекомендуется обратить внимание на прогрессирующую отдачу (стр. 187 ОКП), так как отдача будет расти куда быстрее и самостоятельно балансировать непрерывную пальбу. Это правило не влияет на рукопашный бой, так как рукопашные атаки требуют Сложного действия.

RG2: МОДИФИКАТОРЫ РАЗМЕРА ЦЕЛИ

В рассказах на протяжении всей истории упоминались люди, которые могли отстрелить крылья мухи с пятидесяти шагов или не способные попасть в стену сарая. Чтобы отрегулировать возможность поражения целей с большим разнообразием размеров, необходимо отрегулировать количество кубов. Другие аспекты и опции в этой книге предназначены для того, чтобы делать стрельбу по мишеням разных размеров, и этот вариант сочетается с ними. Он может использоваться в сочетании с правилами на Прицельные Выстрелы.

Эти правила также облегчают или затрудняют попадание персонажей и НИП в зависимости от их Силы и Тела. Это означает, что в более толстых персонажей легче попасть, в конце концов, они реально здоровенные. Всему есть цена.

При использовании этой опции помните, что дополнительные кубики атаки могут привести к дополнительному урону (каждые три дополнительных кубика атаки будут в среднем генерировать дополнительный пункт урона) и должны использоваться с осторожностью. Имейте в виду сложность устройства и то, насколько легко его работоспособность может быть нарушена относительно небольшим количеством повреждений.

См. Таблицу «Модификаторы размера цели» для получения информации о модификаторах к количеству кубов при атаке целей разных размеров.

РЕАЛИЗМ ПРОТИВ БОЕВЫХ АБСТРАКЦИЙ: БАЛАНС

Не всем игрокам нравится одна и та же игра. Воображение действует по-разному, и пока одни прочно обосновались в реальном мире и любят, когда их игры отображают реальность максимально точно, другие хотят быстрых и простых правил, дающих основу для плавного повествования. Третьи хотят найти способ сбалансировать всё это как можно лучше, и в то же время получить игру, в которую интересно играть всем.

Shadowrun, Fifth Edition, пытался идти по среднему пути, стремясь сбалансировать правила для «боевых машин» и социально ориентированных персонажей. Бой – одно из самых трудных мест для достижения этого баланса.

Мы все знаем, сколько времени может занять сражение, когда мы сидим за столом, пытаясь сосредоточиться на действии, особенно в этом быстро меняющемся мире с компьютерами на поясе, которые делают устройства эпохи рождения Shadowrun похожими на каменные инструменты неандертальцы. Все слышали классические жалобы на Shadowrun о том, что, пока декер взломает девайс можно за пиццей сходить, но как насчет другой стороны медали. Как насчет того, чтобы перекусить, пока уличный самурай отыгрывает остаток хода? Таков баланс.

Спросите любого, кто когда-либо участвовал в настоящей перестрелке, будь то военный, полицейский или кто-либо ещё, и вы, скорее всего, получите описание, которое и близко не похоже на описанное вашим мастером в игре. Использование элементов местности – роскошь снайпера; случается поразить противника одним выстрелом, но обычно это происходит не всегда, ужасный звук, разорвавшегося автомобильного колеса гораздо чаще встречается на злобных улицах реального мира, чем пули, летящие повсюду; и высовывание своей головы из укрытия требуют смелости, глупости, расчёта или отчаяния, не или некоторой их комбинации. Ролевая игра с правилами, охватывающими все реалистичные трудности боя, вероятно, потребует серии проверок храбрости, чтобы смоделировать вашего персонажа, заставляя его действовать, а затем ещё нескольких, чтобы решить, является ли это лучшей идеей, и ещё несколько, чтобы преодолеть моральный барьер и страх перед потенциальными последствиями, затем несколько бросков, чтобы поразить цель (если мы просчитываем каждую пулю, то бросков будет очень много), несколько бросков проверки на урон и затем несколько бросков, чтобы увидеть, какой урон нанесло вашей психике причинение ранение или даже убийство другого живого существа. Хотя степень реалистичности в ролевой игре дело хорошее, доведение её до этого уровня отнимает немало удовольствия.

Вместо этого многие аспекты боя и некоторые психологические аспекты проявляются в том, как игрок отыгрывает роль своего персонажа, а не в серии бросков кубиков. Есть также определённые аспекты реализма, встроенные в правила, вещи, которые иногда упускаются из виду. Получите ранение и падайте вниз, после чего вам нужен бросок, чтобы подняться и вернуться в бой. Вступите в бой кем-то, кто не привык быть в центре летящих пуль, типа зелёного лица, и вы можете использовать проверку Самообладания, чтобы проверить, не волнуется ли он, когда кровь одного из его товарищей по команде попадёт на него. Основные правила просты и достаточно удобны в использовании, поэтому иногда мы просто останавливаемся на этом, но копни немного глубже и найдёшь те драгоценные камни, которые действительно заставляют игроков задуматься о том, чтобы спрятаться за какое-то укрытие вместо того, чтобы стоять столбом на открытом месте. Для того, чтобы добавить некоторые из этих драгоценных камней к основным правилам, чтобы сделать их более приятными, у вас есть эта книга, позволяя предоставить больше способов привнести новые вызовы и реалистичные штрихи, сохраняя при этом игру быстрой и увлекательной.

МОДИФИКАТОРЫ РАЗМЕРА

Размер	Модиф.	Пример
Крошечный	-3	Микродрон
Маленький	-2	Минидрон, дверной замок, дверные петли, ключ-карта
Небольшой	-1	Метачеловек (Тело + Сила от 2 до 4), малый дрон
Средний	—	Метачеловек (Тело + Сила от 5 до 10), средний дрон
Объемный	+1	Метачеловек (Тело + Сила от 11 до 15), транспорт, крупный дрон
Большой	+2	Метачеловек (Тело + Сила от 16 и больше)
Огромный	+3	Огромный реактивный самолёт

RG3: ШТРАФЫ ЗА СКОРОСТЬ

В базовых правилах передвижение было относительно простым. У вас есть общее расстояние, на которое вы можете переместиться, и точка, в которой это движение меняется от удобной походки (ходьба) к более размашистому длинному шагу (бег), за которым следует концентрация на скорости (спринт). Штрафы и модификаторы оставались простыми, но не учитывали разницу между попыткой подстрелить убегающего толстого эльфа и гибкого аугментированного тролля, устанавливающего новый олимпийский рекорд.

Это правило применяет модификаторы к действиям против персонажей в зависимости от того, насколько быстро они перемещаются в этой фазе действия, и бросков защиты движущихся персонажей в зависимости от того, насколько маневренными они будут на определенных скоростях.

ШТРАФЫ ЗА ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Дальность передвижения	Штрафы к атаке	Модификаторы защиты
0-6	0	0
7-12	-1	0
13-20	-2	-1
21-30	-3	-2
31-45	-4	-3
46-70	-5	-4
70+	-6	-5

RG4: АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ РАСЧЁТ ИНИЦИАТИВЫ

Ускорение есть ускорение, но с этим дополнительным правилом Инициативы ускорение может быть очень быстрым. Правило простое, но оно может изменить многие динамические аспекты игры, поэтому будьте внимательны ко всем эффектам и постарайтесь учесть их все, прежде чем использовать RG4.

В этом варианте каждый бросает Инициативу как обычно, используя для определения Значения Инициативы свой атрибут Инициатива и кубик(и) Инициативы. Затем игроки действуют сообразно порядку Значений Инициативы, основываясь только на том, чьё Значение Инициативы самое высокое. После того, как игрок сделает свой ход, уменьшите его Значение Инициативы на 10 и дайте игроку с самым высоким Значением Инициативы действовать, даже если этот персонаж действовал только что. Как и при обычной Инициативе, после того как Значения Инициативы всех игроков были уменьшены до 0 или меньше, все бросают кубики Инициативы снова и начинается новый боевой ход.

При рассмотрении этого дополнительного правила следует учитывать несколько спорных моментов:

- В этом случае более быстрые персонажи получают возможность походить несколько раз ещё до того, как их менее быстрые “партнёры” получат возможность сделать хоть что-нибудь. Хотя это может показаться крутым для быстрых персонажей, более медленные могут выпасть из игры, а бой часто заканчивается, прежде чем они получают шанс что-либо сделать.
- Воздействие на Внезапность. Если Значение Инициативы персонажа настолько высоко, что у него на два действия больше, чем у нападающего из засады, то персонаж под Внезапностью может действовать раньше, чем “заставший его врасплох” атакующий.
- Влияние изменения на вступление в Бой после первой фазы действий: высокое Значение Инициативы может использоваться после первого Прохода Инициативы и затем можно вновь вступить бой.
- Персонажам с низким Значением Инициативы тяжело использовать защитные возможности, а быстрые персонажи могут злоупотреблять своей скоростью.

RG5: ПОПАДАНИЕ ПУЛИ В БРОНЮ

Некоторые из новых Прицельных Выстрелов отлично обходят Броню и дают некоторые эффекты, но что если мастер игры не хочет оцифровывать Броню бросками кубов, потому что именно в такую игру хотят играть его игроки? Это просто.

Броня перестаёт быть количеством кубов проверки на Сопротивление Повреждениям, вместо этого её значение становится штрафом для проверки атаки. Это упрощает оцифровку крепкости брони (и различных её аспектов). В таком случае предполагается, что стрелок осознанно выцеливает незащищённую часть противника, вместо пробивания очевидно бронированных мест.

При игре с этой опцией вы применяете значение БР перед атакой и используете модифицированное значение брони как штраф к проверке атаки. Весь урон остается тем же (физический или оглушающий), а промах – это промах. Задевающих попаданий нет. И при использовании этого метода любой успех инъекционным оружием будет эффективным. Даже если цель сопротивляется повреждениям, игла все же сделала своё дело.

RG6: УРОН БЕЗ ЗАЩИТЫ

Если атака снижает количество кубов для проверки Защиты цели ниже 0, дополнительные штрафы (т.е. отрицательное значение) становятся бонусом к ЗУ атаки по курсу 1 ЗУ за два потерянных кубика. Это делает Полностью Автоматические атаки и Очереди смертельно опасными против неподвижных или малоподвижных противников.

БОЛЬШЕ ТОЧЕЧНЫХ АТАК

Когда мастер игры добавляет изюминку говоря, куда попадала ваша пуля и о влиянии, которое она оказала на вашего противника, это приятный поворот сюжета, но иногда вам хочется, чтобы именно вы его придумали. С помощью ли особого стиля безоружного боя, комбинации спец-приёмов и особых условий местности или просто используя какой-то подходящий эффект, Точечные атаки – это то, что вы используете, чтобы усилить реалистичность и совершить нужную атаку.

В отличие от «Точечных атак» из ОКП, не все нижеописанные накладывают одинаковый штраф, -4 кубика. Большее разнообразие и опции означают новые изменения сложности. Некоторые из спец-приёмов в этой главе также отличаются тем, что они используются как техники боевых искусств, которые обученный персонаж может купить за Карму, а затем использовать для уменьшения штрафа.

ПАТРОНОСПЕЦИФИЧНЫЕ ТОЧЕЧНЫЕ АТАКИ

Некоторые особенные атаки очень сложны, особенно, когда в них используются специальные боеприпасы. Иногда выстрел просто не работает, как попытка сбить штукатурку гелевым патроном. Но вбейте тот же самый гелевый патрон в мягкое место вражеской брони, и вы можете получить мгновенный нокаут. Варианты правил и результаты различных трюков для разных боеприпасов можно найти в разделе К**то тут свистит?**

БУЛАВКА

Pin

(требуется Стрельба из Лука/Метательное Оружие)

С помощью соответствующего оружия персонаж может «пришпилить» противника к полу, земле или стене. При успешной атаке с использованием подходящего оружия, если ЗУ превышает рейтинг носимой Брони цели (то есть аугментации, такие как кожный покров, не принимаются во внимание), плоть и одежда противника прикрепляются к объекту. Чистые успехи определяют, насколько надёжно «пришпилен» противник. Пока противник «пришпилен», он получает штраф -2 ко всем проверкам Защиты.

Чтобы вырваться, персонаж должен пройти проверку Тела + Сила [Физический] как Простое действие с порогом равным чистым успехам Булавки. Персонаж также может вырваться на свободу за Свободное действие, но получает 1 клетку Физического урона без сопротивления за каждую попавшую в него Булавку. Простое и Свободное действие могут быть предприняты в одной и той же фазе действия. Если Простое действие безуспешно, разница между выпавшими успехами и порогом добавляется к Физическому урону, который персонаж получает при попытке вырваться на свободу. *Обратите внимание, что использование этого действия требует обучения Боевым Искусствам.*

ВСТРЯХНУТЬ (СТР. 208, ОКП SR5)

Этот спец-приём наносит обычный урон и уменьшает Значение Инициативы цели.

ВЫРВАТЬ ИЗ РУК (СТР. 208, ОКП SR5)

Не наносит урона, но выбивает оружие из рук. Тем не менее, обратите внимание, что некоторые патроноспецифичные Точечные атаки позволяют вам наносить небольшой урон от удара.

ГРЯЗНЫЙ ТРЮК (СТР. 208, ОКП SR5)

Этот трюк не наносит урона, но противник получает штраф на следующее действие. Грязный Трюк с различными типами патронов может изменить эффект.

ОБЕЗОРУЖИТЬ

Disarm

(только безоружный бой)

Всегда есть шанс, что персонаж может совершить ошибку, лишившись оружия в перестрелке. Или в ножевом бою. В любом случае, это плохие новости, и одной из первых вещей, которые нужно сделать в этой ситуации, если есть хоть малейший шанс, чтобы склонить чашу весов в свою сторону, – это захватить оружие.

С этим прицельным выстрелом персонаж делает безоружную атаку. Если атака успешна, а Сила персонажа плюс чистые успехи превышают Физический предел противника, персонаж выхватывает оружие из рук противника и может использовать его самостоятельно, хотя для этого ему нужно выполнить действие Подготовка Оружия (ведь невозможно выхватить оружие таким образом, чтобы оно было правильно размещено в руках). Если атака успешна, но Сила персонажа плюс чистые успехи не превышают физический предел противника, тогда противник получает штраф, равный чистым успехам на использование это оружия во время своей следующей фазы действий. Если персонаж терпит неудачу в атаке, то у противника есть бонус +2 к количеству кубов в атаке на персонажа этим оружием в этой же фазе действий. *Обратите внимание, что использование этого действия требует обучения Боевым Искусствам.*

ОПУТАТЬ

Entanglement

(только для подходящего экзотического оружия)

Персонаж может использовать веревку или кнутоподобное оружие, чтобы спутать своих противников вместо того, чтобы убивать их. В атаке подходящим оружием, используя умение Экзотическое Рукопашное Оружие, персонаж может использовать чистые успехи от атаки, чтобы уменьшить Ловкость противника в этой фазе действий вместо нанесения урона от оружия. Если атака набрала любое количество чистых успехов, противник не может отойти от персонажа дальше, чем на

НЕКОТОРЫЕ МЕЛОЧИ

Быть мастером игры сложно. Вы должны вести игру, отыгрывать каждого НИП и ещё пытаться отслеживать исполнение правил и подсчёт модификаторов из многих разделов книги. Будучи в гуще действия мы иногда пропускаем некоторые маленькие «самородки», которые многое добавляют в игру по обе стороны ширмы мастера. Вот небольшой список приятных «самородков» и ссылок на правила, чтобы добавить немного изюминки в ваш бой с кратким описанием и номером страницы, чтобы найти их в ОКП Shadowrun, Fifth Edition.

МОДИФИКАТОРЫ! МОДИФИКАТОРЫ! МОДИФИКАТОРЫ!

(на стрельбу, стр. 184-189, ОКП SR5; на рукопашку, стр. 196-200, ОКП SR5)

Используй их. Может показаться проще бросить горсть кубов и считать, что сейчас ясный день, но эти модификаторы действительно добавляет напряжения, опасности и ощущения Shadowrun, когда пуля пролетела на волос от виска. Не говоря уже о добавлении разнообразия в сюжет, путем оживления сцены с помощью модификаторов окружающей среды (стр. 184, ОКП SR5) и модификаторов за движение (стр. 170, ОКП SR5; или стр. 147 этой книги).

НОКДАУН (СТР. 207, ОКП SR5)

Если персонаж получает количество клеток Урона, равное или превышающее его Физический предел, он автоматически сбивается с ног. Гелевые патроны снижают этот предел на 2. Затем он должен встать или сражаться, лёжа на земле.

ПРОВЕРКА, ЧТОБЫ ВСТАТЬ ПРИ РАНЕНИИ (СТР. 173, ОКП SR5).

Раненым персонажам на земле необходимо, в рамках действия «Встать», пройти проверку Тела + Сила Воли (2), чтобы подняться с положения лежа. Не забывайте о модификаторах ран!

ОСНОВЫ ВНЕЗАПНОСТИ (СТР. 204, ОКП SR5)

Все участники проходят простую проверку Реакции + Интуиция (3). Успех: Инициатива просчитывается как обычно; Глюк: Значение Инициативы падает на 10; Критический Глюк: в первой фазе действий персонажи под Внезапностью не могут совершать действия, Инициатива падает на 10, а затем ещё на 10 для входа в Бой после первой Фазы Действий. Быстрый персонаж может быть под Внезапностью и все же действовать первым. Вот почему аугметика это круто!

Существуют бонусы за паранойю (успешная проверка Проницательности, если это разрешено МИ) и для персонажей, попавших в засаду в рамках простой проверки Реакции + Интуиция (3).

ВСТУПАЯ В БОЙ ПОСЛЕДНИМ (ИНИЦИАТИВА, СТР. 168, ОКП SR5)

Если персонаж вступает в бой после его начала, он должен совершить бросок на Значение Инициативы как обычно, а затем вычесть 10 за каждый пропущенный Проход Инициативы.

НЕ ВИЖУ ЦЕЛЬ (ЗАСАДА, СТР. 204, ОКП SR5)

Это всего лишь неприятное напоминание о том, что персонажи, которые не знают о предстоящей атаке, не проходят проверки Защиты (Реакция + Интуиция). В Шестом мире, полном рутениевых полимеров и заклинаний «Улучшенная Невидимость», такие атаки могут быть довольно распространёнными. МИ может потребовать (или разрешить) проверку Проницательности, чтобы определить, видит ли цель своего атакующего, прежде чем совершить Атаку.

ПРОГРЕССИРУЮЩАЯ ОТДАЧА (СТР. 187, ОКП SR5)

Для соблюдения баланса на поле боя отслеживание отдачи очень важно, особенно с некоторыми национальными правилами, представленными в этой книге. Каждая выпущенная пуля даёт штраф -1 за отдачу, который компенсируется рейтингом компенсации отдачи оружия, естественной Силой, снаряжением или конструкцией самого оружия.

Основные правила позволяют каждому персонажу выпустить некоторое количество пуль, прежде чем получить штрафы за отдачу (1 бесплатно + Сила/3 (округляется вверх)), но после этого штраф начинает накапливаться. Единственный способ остановить этот постоянно растущий штраф – это провести действие, не стреляя из этого оружия.

КОМАНДНАЯ РАБОТА В РУКОПАШНОЙ (СТР. 200, ОКП SR5)

Атакующий может сделать встречную проверку рукопашного умения + Ловкость [Точность] против Интуиции противника, чтобы дать следующему атакующему союзнику бонус, равный своим чистым успехам. Это хороший вариант для менее опытных бойцов, чтобы помочь своим более ориентированным на бой товарищам по команде.

ПЛОТНАЯ ОБОРОНА (СТР. 203, ОКП SR5)

Персонажи с высоким Значением Инициативы могут сразу же получить -10 к своему Значению Инициативы, чтобы прибавить значение Силы Воли ко всем своим проверкам Защиты. Это Прерывающее действие, и поэтому оно не отменяет ход персонажа; а просто дает ему защитный бонус сразу же и на весь Боевой Ход.

ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ (СТР. 190, ОКП SR5)

Персонажи, находящиеся в области Огня на Подавление и непосредственно рядом с ней, получают штраф на все действия, равный успехам стреляющего. Неважно является ли персонаж самым большим и тяжело бронированным троллем на планете, который хочет разметать всё на своем пути, понимая, что ему ничего не грозит, у него всё ещё дрожат колени и когда над головой свистят пули он пытается укрыться.

длину оружия. Если Ловкость противника снижается до 0, противник не может делать никаких других действий, кроме как попытаться вырваться на свободу. Подобно Захвату или Клинчу, противнику придется вырваться из пут, чтобы восстановить свой атрибут Ловкость. Если он хочет освободиться, то может попытаться совершить проверку Искусства Побега + Ловкость [Физический] как Сложное действие с порогом в количество успехов Опутать, использованных для снижения его Ловкости. В случае успеха противник свободен и больше не страдает от штрафов к Ловкости. Оружие, которое можно использовать с этим спец-приёмом, включает в себя: цепной кнут, кожаный кнут, манрики, кусаригама, шэнбяо и лассо. Обратите внимание, что использование этого действия требует обучения Боевым Искусствам.

ОСОБОЕ ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Specific Target

Безотносительно, вбивает ли персонаж большой палец в глазницу противника или пускает пулю так близко к его глазам, что ударная волна его ослепляет, есть много спец-приёмов, которые производят особые эффекты, поражая тщательно выбранные точки в анатомии врага. Эта опция отличается от других тем, что не имеет стандартного штрафа −4 к количеству кубов. См. «**Руки, Ноги, Хвост!**» ниже чтобы увидеть эффекты различных видов Особого Прицеливания. Модификаторы также перечислены ниже.

После проведения проверки атаки, но перед проверкой на Сопротивление Повреждениям атакующий решает, что он хочет делать с любыми попаданиями. За каждый чистый успех после первого, атакующий может выбрать один из перечисленных эффектов. Чистые успехи в проверке не учитываются при добавлении к ЗУ. Если после проверки на Сопротивление Повреждениям цель не получает урона, она также не получает никаких дополнительных эффектов.

РАЗДЕЛЕНИЕ УРОНА (СТР. 208, ОКП SR5)

Это действие позволяет вам равномерно распределить наносимый вами урон между Оглушающим и Физическим Счетчиками Состояния цели.

РОКИРОВКА

Reversal
(только безоружный бой)

Когда персонаж оказывается в какой-либо форме Захвата или Клинча и не имеет вариантов действий в этой позиции, у него есть два варианта: Искусство Побега или Рокировка. При Рокировке персонаж совершает безоружную атаку. В случае успеха персонаж и противник по-прежнему участвуют в Захвате или Клинче, но роли меняются местами, давая персонажу преимущество. Если персонаж делает Рокировку в схватке, он может предпринять действие Захват в своей следующей Фазе Действия. *Обратите внимание, что использование этого действия требует обучения Боевым Искусствам.*

СБИТЬ С НОГ

(только ближний бой) (стр. 208, ОКП SR5)
Не наносит урона, но сбивает противника с ног.

СЛОМАТЬ ОРУЖИЕ

Break Weapon
(только ближний бой)

В ближнем бою персонаж может попытаться повредить или сломать оружие противника своей собственной атакой. К примеру, кинжал-мечелом – образец оружия, созданного специально для этой задачи. Когда персонаж делает атаку, оружие сопротивляется как преграда (стр. 211, ОКП SR5). Большая часть оружия, включая огнестрельное, создано из крепких материалов, имеющихся в таблице Рейтинг преграды (стр. 211, ОКП SR5). Если атака успешна и наносит урон, оружие противника становится поврежденным и менее эффективным. Существует два варианта повреждения оружия. Если Точность оружия выше 3, персонаж может снизить точность оружия на 1. Это можно сделать несколько раз, пока оружие не будет повреждено до Точности 3. Если у оружия Досягаемость больше 0, персонаж может повредить оружие, уменьшив его Досягаемость на 1. Это можно сделать несколько раз, пока Досягаемость не достигнет 0. *Обратите внимание, что использование этого спец-приёма требует обучения Боевым Искусствам.*

УДАР-ТРЮК (СТР. 208, ОКП SR5)

Чистые попадания этой Точечной атаки добавляются к количеству кубов стрелка на проверках запугивания против цели.

ФИНТ

Feint
(только ближний бой)

С помощью Финта персонаж может обмануть своего противника и воспользоваться этим в следующей своей атаке. Атака не наносит урона, но, в случае успеха обманывает противника и заставляет его подготовиться к защите от ложной атаки. Это означает, что в следующей фазе действий, когда персонаж действительно атакует, противник получает штраф к его проверке Защиты, равный чистым успехам от Финта. Противник не может получить штраф более чем от одного Финта; если персонаж пытается выполнить несколько финтов, применяются только чистые успехи из самого последнего Финта. *Обратите внимание, что использование этого действия требует обучения Боевым Искусствам.*

РУКИ, НОГИ, ХВОСТ

Далее перечислены эффекты от попадания в конкретные части цели, вместе с их модификаторами, пределом ЗУ и любыми дополнительными эффектами, которые они могут вызвать. При прицеливании в конкретную часть цели указанный здесь модификатор заменяет стандартный модификатор Точечной атаки -4. Предел ЗУ – это максимальное количество урона, которое может быть нанесено при успешной атаке в эту часть цели. Эффекты попаданий в разные части добавляют любые новые эффекты, но не удваивают те эффекты, что описаны в обоих разделах. Длительность может быть увеличена несколькими успехами в одной части цели. Таким образом, что если вы оглушите кого-то выстрелом в шею, то попадание в его торс не вызовет ещё одного оглушения. Однако, заставит его замедлиться.

БЕДРО

Иногда это должно замедлить противника, иногда, просто случайность, но независимо от цели, попадание в бедро сопровождается заявлением. Это заявление часто звучит как «блядь».

- **Модификатор**: –6
- **Предел ЗУ**: 3
- **Эффекты**: Замедление (Скорость цели (Шаг и Бег) уменьшается вдвое, проверки на Спринт запрещены), Одышка (цель не может совершать Сложные действия [базовое ЗУ атаки] ходов).

ГЕНИТАЛИИ

Удар ниже пояса в самом прямом смысле, но иногда это тот самый грязный трюк, который спасет вашу жизнь.

- **Модификатор**: –10
- **Предел ЗУ**: 4
- **Эффекты**: Оглушение (цель должна пройти проверку Тела + Сила Воли (4) или получает штраф -10 к Значению Инициативы), Тошнота (цель делает проверку Тела + Сила Воли (4); каждый успех меньше

необходимых 4-ех заставляет цель сложится пополам в приступе рвоты на один боевой ход. Цели под Тошнотой получают штраф -4 к количеству кубов на все действия), Скрючивание (цель проходит проверку Тела (ЗУ) или падает на землю и остаётся там на [ЗУ – успехи] боевых ходов)

ГЛАЗ

Это не пуля попавшая в глаз и моментально проникнувшая в мозг. Это выстрел сделанный так близко к глазу, что внезапные изменения давления воздуха заставляют линзу сгибаться, или классическое выдавливание глаза. Чтобы полностью ослепить цель эту атаку нужно сделать дважды (один раз на каждый глаз). Атаки на глаз, сделанные после такого воздействия на каждый глаз, наносят только урон 1 ЗУ и больше не ослепляют и не оглушают цель.

- **Модификатор**: –10
- **Предел ЗУ:** 1
- **Эффекты**: Ослепление (один глаз: –4 на все действия, связанные с зрением; два глаза: –8 на все такие действия; следующие [базовое ЗУ атаки] ходов проверки Проницательности на основе зрения не допускаются), Оглушение (нужно пройти проверку Тела + Сила Воли (2) на сопротивление оглушению или цель получает штраф -10 к Значению Инициативы)

ГОЛЕНЬ

Если попасть в голень пулей, она оторвётся от... да от всего она оторвётся. Стрельба по голени замедляет противника и обычно ставит его сильно орать. И да, пнуть кого-то в голень – это просто подло.

- **Модификатор**: –6
- **Предел ЗУ:** 2
- **Эффекты**: Нокдаун (цель должна пройти проверку Силы + Ловкость (ЗУ + 3) или упасть; она может попытаться встать в следующей фазе действий), Замедление (Скорость цели (Шаг и Бег) уменьшается вдвое, проверки на Спринт запрещены), Одышка (цель не может совершать Сложные действия [базовое ЗУ атаки] ходов).

ЖИВОТ

Мощный удар в живот может заставить противника неудержимо блевать, в то время как пуля или нож часто приносят медленную и мерзкую смерть.

- **Модификатор**: –6
- **Предел ЗУ**: 8
- **Эффекты** Оглушение (цель должна пройти проверку Тела + Сила Воли (2) или получает штраф -5 к Значению Инициативы), Тошнота (цель делает проверку Тела + Сила Воли (4); каждый успех меньше необходимых 4-ех заставляет цель сложится пополам в приступе рвоты на один боевой ход. Цели под Тошнотой получают штраф -4 к количеству кубов на все действия), Медленная Смерть (только атаки с Физическим уроном от колющего оружия; из-за травмы начинается кровотечение, наносящее урон 2О ЗУ, без сопротивления, каждую минуту до тех пор, пока не будет пройдена длительная проверка Медицины + Логика [Ментальное] (16, 1 минута) или Первой Помощи + Логика [Ментальное] (16, 1 минута), или на пострадавшего не будет наложено заклинание Исцеление, исцелившее минимум 1 клетку урона)

КИСТЬ

Есть что-то классное в том, чтобы пробить пулей в чью-то ладонь, отрубить ножом несколько пальцев или слишком сильно надавить на запястье для продолжения диалога. Это разоружит кого угодно, не убивая его, но все же причиняя боль. Как вы можете противодействовать этому?

- **Модификатор**: –8
- **Предел ЗУ**: 1
- **Эффекты**: Оглушение (цель должна пройти проверку Тела + Сила Воли (2) или получает штраф -5 к Значению Инициативы), Слабая хватка (в течении [базовое ЗУ атаки] ходов цель не может удерживать что-либо в своей руке, получает штраф -1 к количеству кубов за поврежденную руку на все атаки Захвата или Клинча, и роняет любой взятый в руку предмет), Ослабление (цель подвергается штрафу -1 к количеству кубов на все проверки Защиты в Ближнем Бою, пока она страдает от эффектов Слабой хватки)

КОЛЕНО

На протяжении веков попадание в колено сводило с дороги приключений. Пуля в колене не только замедляет цель, но и помогает сильно «быкующему» осознать свою неправоту.

- **Модификатор**: –8
- **Предел ЗУ**: 1
- **Эффекты**: Оглушение (цель проходит проверку Тела + Сила Воли (2) на сопротивление оглушению или получает штраф -10 к Значению Инициативы), Нокдаун (цель должна пройти проверку Силы + Ловкость (ЗУ + 3) или упасть; она может попытаться встать в следующей фазе действий), Замедление (Скорость цели (Шаг и Бег) уменьшается вдвое, проверки на Спринт запрещены), Одышка (цель не может совершать Сложные действия [базовое ЗУ атаки] ходов).

КОПЧИК

Чем повернулись, туда и бей. Удар по копчику предназначен для замедления или отключения противника.

- **Модификатор**: –6
- **Предел ЗУ**: 3
- **Эффекты**: Нокдаун (цель должна пройти проверку Силы + Ловкость (ЗУ + 3) или упасть; она может попытаться встать в следующей фазе действий), Замедление (Скорость цели (Шаг и Бег) уменьшается вдвое, проверки на Спринт запрещены)

ПЛЕЧО/ВЕРХНЯЯ ЧАСТЬ РУКИ

Независимо от того, выворачиваете ли вы сустав из «гнезда» или ломаете кость, этот урон заставит цель сражаться только одной рукой. Опытный боец

может серьезно ограничить способность оппонента использовать свою руку мощным ударом в верхнюю часть руки, в то время как пуля в бицепс делает практически каждое движение руки мучительным.

• **Модификатор**: −6
• **Предел ЗУ**: 3
• **Эффекты**: Оглушение (цель должна пройти проверку Тела + Сила Воли (1) на сопротивление оглушению или получает штраф -5 к Значению Инициативы), Однорукий бандит (рука цели неэффективна, и цель не может выполнять какие-либо действия с этой конечностью [ЗУ атаки] боевых ходов, а также получает штраф -6 к набору кубов до тех пор, пока эта рука не будет излечена), Ослабление (пока рука неэффективна цель получает штраф -2 кубика на все проверки Защиты в ближнем бою)

ПРЕДПЛЕЧЬЕ

Две кости, а также множество мышц и сухожилий делают предплечье отличным местом для удара, чтобы ослабить хватку и защиту противника, или просто дать ему небольшое напоминание о том, почему вы тот, с кем шутки плохи.

• **Модификатор**: −6
• **Предел ЗУ**: 2
• **Эффекты**: Слабая хватка (в течении [базовое ЗУ атаки] ходов цель не может удерживать что-либо в своей руке, получает штраф -1 к количеству кубов за поврежденную руку на все атаки Захвата или Клинча, и роняет любой взятый в руку предмет), Ослабление (цель получает штраф -1 к количеству кубов на все проверки Защиты в ближнем бою, пока она страдает от эффектов Слабой хватки)

СОЛНЕЧНОЕ СПЛЕТЕНИЕ

Сильный удар в солнечное сплетение может принести много боли и стать хорошим способом быстро положить конец конфликту.

• **Модификатор**: −10
• **Предел ЗУ**: 10
• **Эффекты**: Оглушение (цель должна пройти проверку Тела + Сила Воли (3) на сопротивление оглушению или получает штраф -10 к Значению Инициативы), Усталость (цель делает повторную проверку на Сопротивление урону, используя только Тело против Оглушающего урона, равного половине ЗУ базовой Атаки), Одышка (цель не может совершать Сложные действия [базовое ЗУ атаки] ходов).

СТУПНЯ

Характерная огромным количеством хрупких костей ступня – хорошее место для нанесения вреда и приятная цель для кого-то, кто хочет сбить с ног более сильного противника.

• **Модификатор**: −8
• **Предел ЗУ**: 1
• **Эффекты**: Оглушение (цель должна пройти проверку Тела + Сила Воли (3) или получает штраф -5 к Значению Инициативы), Замедление (Скорость цели (Шаг и Бег) уменьшается вдвое, проверки на Спринт запрещены), Одышка (цель не может совершать Сложные действия [базовое ЗУ атаки] ходов).

УХО

Не настолько круто, как попасть в одно ухо, а пуля вылетает через другое (хотя это очень круто, черт возьми). Пуля попадает настолько близко к уху, что вызывает внезапное изменение давления воздуха, чрезмерную нагрузку на барабанную перепонку и её разрыв, ну или сложенная ладонь сильно бьёт по уху. Чтобы полностью оглушить цель эту атаку нужно совершить дважды (один раз за каждое ухо). Последующие атаки наносят максимальный урон 1 ЗУ и больше не оглушают цель.

• **Модификатор**: −10
• **Предел ЗУ**: 1
• **Эффекты**: Глухота (одно ухо: −2 на все действия, связанные со слухом; два уха: −4 для всех таких действий; следующие [базовое ЗУ атаки] ходов проверки Проницательности на основе слуха не допускаются), Оглушение (нужно пройти проверку Тела + Сила Воли (2) на сопротивление оглушению или цель получает штраф -10 к Значению Инициативы)

ЧЕЛЮСТЬ

Когда нужно выбить чьи-то зубы или заткнуть рот. Кулаки ломают челюсти, пули выбивают зубы.

• **Модификатор**: −8
• **Предел ЗУ**: 2
• **Эффекты**: Оглушение (цель должна пройти проверку Тела + Сила Воли (2) на сопротивление оглушению или получает штраф -5 к Значению Инициативы), Нечленораздельность (цель теряет способность связно говорить. Она может бормотать, жестикулировать, стонать и пускать слюни, но всё, что она пытается сказать звучит как тарабарщина. Эффект длится [ЗУ атаки] часов)

ШЕЯ

Сделайте дырку в шее цели и наблюдайте, как она истекает кровью. Это выстрел в яремную вену или сонную артерию, который заставляет гейзеры крови разбрызгиваться по смоделированным на заказ корпоративным залам. Любимец лидеров наркокартелей и режиссеров кровавых тридео.

• **Модификатор**: −8
• **Предел ЗУ**: 10
• **Эффекты**: Оглушение (цель должна пройти проверку Тела + Сила Воли (3) на сопротивление оглушению или получает штраф -10 к Значению Инициативы), Кровотечение (цель получает 1Ф ЗУ урона, без сопротивления, за каждое выполняемое ею действие, которое не является Первой Помощью, до прохождения Длительной проверки Первой Помощи + Логика [Ментальное] (4) или пока на пострадавшего не будет наложено заклинание Исцеление, исцелившее минимум 1 клетку урона)

ТОЧЕЧНЫЕ АТАКИ В МАШИНЫ

Локация	Модиф.	Предел ЗУ	Эффект
Блокировка двигателя	-4	нет	Отключение
Топливный бак/Аккумулятор	-6	нет	Отключение, вызывает утечку топлива или течь батареи.
Ось	-6	6	Уменьшает Скорость на 1
Антенна	-8	2	Отключает коммуникацию и беспроводную связь.
Замок	-6	0	Дверь не может быть открыта.
Оконный механизм	-4	0	Окно не может быть открыто.

ЩИКОЛОТКА

Отличный способ прекратить погоню.

- **Модификатор**: –8
- **Предел ЗУ**: 1
- **Эффекты**: Замедление (Скорость цели (Шаг и Бег) уменьшается вдвое, проверки на Спринт запрещены), Одышка (цель не может совершать Сложные действия [базовое ЗУ атаки] ходов).

ТЕХНИКА

Вы можете прицелиться в разные части транспорта точно так же, как и в части живого противника. Выберите уязвимость, а затем посмотрите, сможете ли вы в нее попасть одним выстрелом. См. таблицу Точечные атаки в машины для определения модификаторов, пределов ЗУ и эффектов. Обратите внимание, что эффекты применяются только в том случае, если транспортному средству был нанесен урон после проверки на сопротивление повреждениям.

РУКИ, НОГИ, ХВОСТ!

Локация	Модиф.	Предел ЗУ	Эффект
Бедро	-6	3	Замедление, Одышка
Гениталии	-10	4	Оглушение, Тошнота, Скрючивание
Глаз	-10	1	Ослепление, Оглушение
Голень	-6	2	Нокдаун, Замедление, Одышка
Живот	-6	8	Оглушение, Тошнота, Медленная смерть
Кисть	-8	1	Оглушение, Слабая хватка, Ослабление
Колено	-8	1	Оглушение, Нокдаун, Замедление
Копчик	-6	3	Нокдаун, Замедление
Плечо/Верхняя часть руки	-6	3	Оглушение, Однорукий бандит, Ослабление
Предплечье	-6	2	Слабая Хватка, Ослабление
Солнечное сплетение	-10	10	Оглушение, Усталость, Одышка
Ступня	-8	1	Оглушение, Замедление, Одышка
Ухо	-10	1	Глухота, Оглушение
Челюсть	-8	2	Оглушение, Нечленораздельность
Шея	-8	10	Оглушение, Кровотечение
Щиколотка	-8	1	Замедление, Одышка

КТО ТУТ СВИСТИТ?

Различные типы боеприпасов позволяют использовать различные выстрелы и дают разный эффект. Эффекты могут быть не универсальными, в особых случаях отдельные патроны могут иметь совсем другой эффект. Последнее слово остаётся за МИ.

Определенные выстрелы часто ссылаются на наименование уже известных эффектов Точечной атаки; посмотрите описание каждой Точечной атаки для получения полной информации. Тип боеприпасов, которые можно использовать с каждым выстрелом, указан в списке; в таблице «Точечные атаки и боеприпасы» перечислены все Точечные атаки, которые можно использовать с конкретными типами боеприпасов.

БЕЙ ПО ГЛАЗАМ, БУ!

Ослепление противника может быть полезным. Ослепление противника кровью из раны, которую вы только что нанесли ему, – подходящая подлость.

- **Модификатор**: –4
- **Предел ЗУ**: 0
- **Эффекты**: Усиленный эффект прицельного выстрела Грязный Трюк (штраф -5 к количеству кубов на следующее действие)
- П**одходящие боеприпасы**: разрывные, хрупкие, экспансивные

ГОРИ!

Подожги одежду врага, чтобы заставить его бросить всё и начать сбивать с себя огонь.

- **Модификатор**: –6
- **Предел ЗУ**: 1
- **Эффекты**: Горение (зажигает легковоспламеняющиеся материалы)
- **Подходящие боеприпасы:** Трассирующие

ДВОЙНОЕ ЯБЛОЧКО/ОЧЕРЕДЬ

Если одна пуля пробила броню цели, почему следующая не должна последовать за ней? С помощью этого выстрела персонаж пытается засадить последующие пули в то же место, куда попала первая.

- **Модификатор**: –4
- **Предел ЗУ**: нет
- **Эффекты**: Пули следуют так близко друг к другу, что первая очищает путь для второй или третьей. Атака приводит к увеличению ЗУ по формуле [базовое ЗУ оружия х количество пуль в очереди, но не более х3].
- **Подходящие боеприпасы**: Бронебойные

ЗАТКНИ ПАСТЬ

В этом невероятно сложном выстреле вы заставляете цель «принимать лекарство», всаживая капсулу в открытый рот, не давая выбора, кроме как проглотить.

- **Модификатор**: –8
- **Предел ЗУ**: 2
- **Эффекты**: Увеличенная Сила (+2 к Силе токсина), Опциональный эффект (увеличенные модификаторы вторичных эффектов)
- **Подходящие боеприпасы**: Пустотелые

ЗВЕРСКИЙ УКОЛ

Игольчатый патрон может повредить вашу руку тоже!

- **Модификатор**: -4
- **Предел ЗУ**: 2
- **Эффекты**: Усиленный эффект прицельного выстрела Вырвать из Рук (атака наносит базовый урон оружия (которому цель сопротивляется Телом), но не более 2; объект отлетает на дополнительный метр)
- **Подходящие боеприпасы**: Игольчатые

ЗВОНАРЬ

Как и боксёр с правильно поставленным ударом, этот выстрел направлен в голову и делает все возможное, чтобы цель слышала эхо от удара в течение нескольких дней.

- **Модификатор**: –8
- **Предел ЗУ**: 4
- **Эффекты**: Оглушение (–10 к Значению Инициативы)
- **Подходящие боеприпасы**: гелевые

МЯСОРУБКА

Цель этого выстрела – не столько проникнуть в цель, сколько разорвать её, заставить пулю проникнуть в тушку, взорваться под кожей и создать большую рваную рану.

- **Модификатор**: –4
- **Предел ЗУ**: 10
- **Эффекты**: Кровотечение (цель получает 1Ф ЗУ урона, без сопротивления, за каждое выполняемое ею действие, которое не является Первой Помощью, до прохождения Длительной проверки Первой Помощи + Логика [Ментальный] (4) или пока на пострадавшего не будет наложено заклинание Исцеление, исцелившее минимум 1 клетку урона)
- **Подходящие боеприпасы**: Игольчатые

ПЕРСТ СТРЕЛКА

Словить пулю и так то чертовски больно, но когда опытный стрелок осознанно стремится причинить боль всё совсем печально.

- **Модификатор**: –4
- **Предел ЗУ**: 2
- **Эффекты**: Усиленный эффект прицельного выстрела Вырвать из Рук (атака наносит базовый урон оружия (которому цель сопротивляется Телом), но не более 2; объект отлетает на дополнительный метр)
- **Подходящие боеприпасы**: разрывные, гелевые, экспансивные

ПОДНЯТЬ СТАВКИ

Иногда недостаточно попасть в голову – вы хотите поразить цель прямо в глаз, чтоб наверняка. Стреляйте как можно осторожнее и посмотрите, сколько урона может нанести всего один патрон.

• **Модификатор**: различный
• **Предел ЗУ**: различный
• **Эффекты**: Поднять Ставки (удваивает предел ЗУ Точечных атак, сделанных в определенные точки тела)
• П**одходящие боеприпасы**: Патроны штурмовой пушки, противотранспортные

ПОМЕТИЛ!

С этим выстрелом, патрон внедряется в броню цели, а не в её тело. Да, она может снять броню, но там гораздо меньше шансов найти его.
• **Модификатор**: −4
• **Предел ЗУ:** 0
• **Эффекты**: патрон не наносит урона, но застрянет в брони цели.
• **Подходящие боеприпасы**: Гироджет-треккер, патроны со скрытыми RFID-метками

ПОПЛЯШИ!

Супер-разрывные патроны несут усиленный заряд взрывчатого вещества, так что при правильном использовании они сильно усложняют цели жизнь.
• **Модификатор**: −4
• **Предел ЗУ:** 0
• **Эффекты**: Усиленный эффект прицельного выстрела Грязный Трюк (штраф -6 к количеству кубов на следующее действие)
• **Подходящие боеприпасы**: Супер-разрывные

ПРЕДУПРЕДИТЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Всегда стоит тратить на цель патроны, иногда лучше напугать её и заставить убраться с вашего пути.
• **Модификатор**: −6
• **Предел ЗУ**: 1
• **Эффекты**: Пугающий удар (цель должна пройти проверку на Самообладание (4) или немедленно поменять своё отношение в пользу стреляющего)
• **Подходящие боеприпасы**: Инъекционный дротик

ПРОБИВАНИЕ ЩИТА

Для повторения сцены из боевика. Эта атака используется для того, чтобы стрелять в одну цель, а поразить в другую, находящуюся позади первой. На этот выстрел атакующий получает штраф, равный Броне и 1/2 Тела первой цели. Затем атака поражает заднюю цель, уменьшая ЗУ на 1, сопротивление обычное. Обратите внимание, что обе цели проходят свои обычные проверки Защиты. Если пуля не попадает в переднюю цель, но попадает в заднюю цель, уменьшение ЗУ на 1 не применяется.
• **Модификатор**: − (Броня + 1/2 Тела)
• **Предел ЗУ:** 1 (передняя цель), нет (задняя цель)
• **Подходящие боеприпасы**: Бронебойные, гауссовые

ПУСТИТЬ ПО ВЕНЕ

Токсины, попавшие на руку или типа того, в конечном итоге вступят в силу. Токсины, введённые прямо в яремную вену, действуют быстрее. Этот выстрел помещает токсин туда, где он может выполнять свою работу более быстро.
• **Модификатор**: −6
• **Предел ЗУ**: 1
• **Эффекты**: Увеличенная Сила (+2 к Силе токсина), Увеличенная Скорость (уменьшение Скорости токсина на одну категорию)
• **Подходящие боеприпасы**: Инъекционные дротики

РИКОШЕТНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Стрелок может выстрелить так, что пуля отлетев от твёрдого предмета (или метачеловека) с рейтингом брони выше 6, поразит другую цель. Модификаторы за Точечные атаки, видимость, окружение и ситуационные модификаторы по-прежнему применяются.
• **Модификатор**: -6
• **Предел ЗУ**: нет
• **Эффекты**: Пугающий удар (цель должна пройти проверку на Самообладание (2) или цель получает -1 штраф за потрясение)
• **Подходящие боеприпасы**: Гелевые, гироджет

СЛЕПЯЩАЯ ВСПЫШКА

Осветительная ракета устроена так, чтобы быть достаточно яркой, ведь её нужно увидеть за несколько километров. А значит, если выстрелить такой прямо перед глазами какого-нибудь бедолаги, у вас есть шанс временно ослепить его.
• **Модификатор**: −6
• **Предел ЗУ**: 2
• **Эффекты**: Ослепление (−8 штраф на любое действие, предпринятое в следующей фазе действий персонажа, в течение тридцати секунд (десять боевых ходов) никакие проверки Проницательности на основе зрения не допускаются)
• **Подходящие боеприпасы**: Осветительная ракета

СМЕШАТЬ, ВСТРЯХНУТЬ И БУМ

Баллистический эквивалент подрезания подколенного сухожилия. После такого выстрела цель точно не убежит.
• **Модификатор**: −4
• **Предел ЗУ**: 0
• **Эффекты**: Усиленный эффект прицельного выстрела Встряхнуть (−8 от Значения Инициативы)
• **Подходящие боеприпасы**: Супер-разрывные

СМЕШАТЬ, ВСТРЯХНУТЬ И ХЛОП

Этот выстрел окунает цель в целое мере боли, а также выводит её из равновесия.
• **Модификатор**: −4
• **Предел ЗУ**: 0
• **Эффекты**: Усиленный эффект прицельного

выстрела Встряхнуть (–6 от Значения Инициативы)

• **Подходящие боеприпасы**: Разрывные

СПИННЕР

Попадание в плечо тяжёлого гелевого патрона может развернуть цель и лишить её равновесия..

• **Модификатор**: –4

• **Предел ЗУ**: 2

• **Эффекты**: Грязный трюк (штраф -4 к количеству кубов на следующее действие)

• **Подходящие боеприпасы:** гелевые, гироджет

СУПЕР-ЁЖИК

Этот выстрел нацелен не столько в противника, сколько в землю вокруг него, насыщая поверхность иголками и затрудняя перемещение.

• **Модификатор**: –4

• **Предел ЗУ**: 0

• **Эффекты**: Пересечённая местность (требуется 1 выстрел на квадратный метр, перемещения по местности уменьшается вдвое; если цель босиком, она получают ЗФ, сопротивляясь Телом)

• **Подходящие боеприпасы**: Игольчатые

ТО, ЧТО НАДО

Отстрели врагу нечно очень важное

• **Модификатор**: – различный

• **Предел ЗУ**: различный

• **Эффекты**: Зональный эффект (Глаз: Ослепление; ухо: Глухота; рука/кисть: падение предмета; нога/ступня: пройти проверку Ловкости (2) или упасть)

• **Подходящие боеприпасы**: Противотранспортные, гироджет-тазер, шоковые, дротик тазера

ТРОЛЛЕБОЙНЫЙ ПЕРСТ СТРЕЛКА

Если вам ну совсем необходимо подстрелить чью то руку, безотносительно того, насколько велик и крепок её обладатель.

• **Модификатор**: –4

• **Предел ЗУ**: 3

• **Эффекты**: Усиленный эффект прицельного выстрела Вырвать из Рук (атака наносит базовый урон оружия (которому цель сопротивляется Телом), но не более 3; объект отлетает на 2 дополнительных метра)

• **Подходящие боеприпасы**: Супер-разрывные

ХВОРОСТ

Осветительная ракета горит, что обеспечивает потенциальный ущерб. Всё, что вам нужно сделать, это привести пламя в контакт с чем-то, что может распространять горение.

• **Модификатор**: –10

• **Предел ЗУ**: 1

• **Эффекты**: Горение (поджигает легковоспламеняющиеся материалы)

• **Подходящие боеприпасы**: Осветительная ракета, гироджет

ТОЧЕЧНЫЕ АТАКИ И БОЕПРИПАСЫ

Тип патронов	Возможные прицельные выстрелы
Бронебойные	Двойное яблочко/очередь, Пробивание щита
Патроны для штурмовой пушки	Экстремальное запугивание!, Поднять ставки
Противотранспортные	То, что надо, Поднять ставки
Пустотелые	Заткни пасть
Разрывные	Перст стрелка, Бей по глазам, Бу!, Смешать, встряхнуть и ХЛОП
Супер-разрывные	Попляши!, Смешать, встряхнуть и БУМ, Троллебойный перст стрелка
Осветительная ракета	Слепящая вспышка, Хворост
Игольчатые	Зверский укол, Супер-ёжик, Мясорубка
Хрупкие	Бей по глазам, Бу!
Гауссовые	Пробивание щита
Гелевые	Звонарь, Перст стрелка, Спиннер, Рикошетный выстрел
Гироджет	Хворост, Рикошетный выстрел, Спиннер
гироджет-плюс	Перст стрелка, Бей по глазам, Бу!, Смешать, встряхнуть и ХЛОП
Гироджет-тазер	То, что надо
Гироджет-треккер	Пометил!
Экспансивные	Перст стрелка, Бей по глазам, Бу!
Инъекционный дротик	Пустить по вене, Предупредительный выстрел
Шоковые	То, что надо
Дротик тазера	То, что надо
Трассирующие	Гори!
Трекеры	Пометил!

ЭКСТРЕМАЛЬНОЕ ЗАПУГИВАНИЕ!

Ранить противника – это хорошо, но иногда необходимо наполнить его душу отчаянием. Пытка выстрелом, это нечто новое.

• **Модификатор**: –4

• **Предел ЗУ**: 0

• **Эффекты**: Фактор ужаса (любой успех сопровождаться проверкой на Самообладание (чистые успехи) или цель немедленно теряет -10 от Значения Инициативы.

• **Подходящие боеприпасы**: боеприпасы для штурмовой пушки

БОЛЬШЕ ДЕЙСТВИЙ!

Всё содержимое этого раздела опционально. Некоторые из новых действий доступны только персонажам, прошедшим обучение Боевому Искусству, хотя небольшая удача (например, трата Грани) может, на краткий миг, сделать неподготовленного бойца профи.

Действия здесь разделены на обычные действия (то есть Свободные, Простые и Сложные) и Прерывающие действия. Чтобы сохранить список полным, основной список действий включен сюда для удобства.

АТАКА КАСАНИЕМ (СТР. 199, ОКП SR5)

Сложные Действия

Персонаж проводит проверку атаки ближнего боя (с преимуществом +2 за касание), чтобы установить контакт с противником. В случае успеха персонаж не наносит урона, но находится в контакте с противником в этой фазе действий или пока противник не сдвинется, рискуя перехватить действие (см. Перехват, стр. 207, ОКП SR5). Атаки касанием имеют недостаток, заключающийся в том, что противнику легче захватить их в Захвате или Клинче. Персонажи, защищающиеся от Захвата или Клинча после атаки противника касанием, получают штраф -2 к количеству кубов к действиям против этого противника.

Оружие, такое как шоковая перчатка или дубинка, может нанести урон во время атаки касанием. Такие атаки не используют чистые успехи от атаки, чтобы увеличить ЗУ. Использование оружия для нанесения урона с помощью атаки касанием делает его единственным атакующим действием, которое персонаж может совершить во время этой фазы действия.

БАЛЛЕСТРА (ТОЛЬКО ДУБИНКИ/КЛИНКИ)

Ballestra

Сложное действие

Персонаж бросается вперёд, делая длинный шаг навстречу своему противнику, добавляя +1 к Досягаемости атаки, но становясь уязвимым. Персонаж получает -1 к любым проверкам Защиты и не может использовать какие-либо техники активной защиты до окончания своей следующей фазы действий. Обратите внимание, что использование этого действия требует обучения Боевым Искусствам.

ВЗРЫВ МОЗГА

Brain Blaster

Сложное действие

Обычно полностью автоматический огонь предназначен для повышения вероятности попадания, а не для насыщения пулями одной цели. Данное действие фокусирует полностью автоматический огонь в небольшой области для причинения как можно больших повреждений. Отслеживание Прогрессирующей отдачи становится очень важным. Атака получает +2 ЗУ и стоит шесть патронов.

ВЫПАС

Herding
Сложное действие

Как будто участвуя в каком-то мазохистском танце, персонаж может использовать атаки и финты, чтобы поставить противника в плохое положение, например, направить в сторону мины или к открытой шахте лифта. При успешной атаке ближнего боя персонаж не наносит урона противнику. Вместо этого персонаж может переместить противника на 1 метр за один успех в направлении, выбранном персонажем, вплоть до скорости шага персонажа или противника, в зависимости от того, что меньше. Персонаж может попытаться «отогнать» нескольких противников, разделив количество своих кубов как обычно (Несколько Атак, стр. 172, ОКП SR5). Расстояние, на которое персонаж может «выпасти» нескольких противников, определяется индивидуально для каждого противника. *Обратите внимание, что использование этого действия требует обучения Боевым Искусствам.*

ЗАВЕРШАЮЩИЙ ПРИЁМ

Finishing Move
(только ближний бой)
Специальное Сложное действие
(−10 к Значению Инициативы, тратиться 1 Грань)

Это такой крутой маневр в последней атаке, которым герой пытается победить плохого парня. Персонаж должен объявить, что он выполняет комбинацию Завершающий приём. Персонаж совершает атаку. Если персонаж успешно наносит урон противнику с помощью рукопашной атаки, он может сразу же нанести дополнительный удар по тому же противнику с имея модификатор +2 к количеству кубов. Также можно применить бесплатное Свободное действие, чтобы поглумится над противником, особенно если нападающий держит в руке череп негодяя. Это действие может быть выполнено только один раз за боевой ход. *Обратите внимание, что использование этого действия требует обучения Боевым Искусствам.*

ЗАХВАТ (СТР. 207, ОКП SR5)

Сложное действие

Захват, как действие, захватывает противника либо в удушающем приёме, либо в заломе сустава, что вызывает удушье или боль в суставе или части тела. Персонаж следует стандартным правилам Захвата (стр. 207, ОКП SR5) и должен провести Сложное действие в фазу действия, чтобы удерживать захват. В рамках этого действия он может выполнить любое из разрешенных вариантов действий, а противник не может выполнить действие, требующее Движения. Персонаж может выпустить из Захвата за Свободное действие, но всё ещё находится в контакте с противником на этой фазе действия. Действия Захвата могут быть выполнены как действие Перехват (−5 Значение Инициативы) персонажем против противника, успешно выполнив Атаку Касанием против него.

ИАЙ-ДЗЮЦУ

Iaijutsu
Простое действие

Иай-Дзюцу – искусство выхватывания меча, хотя эта техника выходит за рамки простого использования меча. С помощью этого действия персонаж может выполнить простое действие Скорострел (стр. 175, ОКП SR5) с любым оружием ближнего боя. Как и в правилах Скорострела, оружие должно быть надлежащим образом размещено в чехле или кобуре, чтобы использовать действие Скорострел. В случае успеха в этой фазе действий персонаж может атаковать оружием за Простое действие вместо Сложного действия. *Обратите внимание, что использование этого действия требует обучения Боевым Искусствам.*

ИГОЛЬЧАТЫЙ ПОДАВЛЯЮЩИЙ ОГОНЬ

Flechette Suppressive Fire
Сложное действие

Избегать игольчатого огня на подавление, – это все равно, что избегать цунами. Огонь на подавление с игольчатыми (и) боеприпасами может покрыть очень большую площадь. Эти атаки действуют подобно Усиленному Подавлению (см. выше) и не позволяют целям использовать действие Упасть Ничком, чтобы избежать атаки, но не только не теряют угол обстрела, а наоборот, увеличивают. Подавляющий огонь с игольчатыми (и) боеприпасами имеет широкий спектр эффектов, описанных в таблицах для Игольчатого Подавляющего Огня. Эффекты упорядочены с помощью настроек чока (стр. 191 ОКП SR5). Настройка чока не Узкий разброс даёт только расширенное подавление и стандартный эффект чока (-1 к набору кубиков защиты цели).

СРЕДНИЙ РАЗБРОС				
Дальность	**Регулировка ЗУ**	**Регулировка Точности**	**Регулировка Защиты**	**Доп. ширина**
Близкая	-1	-	-3	4 метра
Средняя	-3	-	-3	8 метров
Дальняя	-5	-1	-3	12 метров
Сверхдальняя	-7	-1	-3	16 метров
ШИРОКИЙ РАЗБРОС				
Близкая	-3	-	-5	6 метров
Средняя	-5	-	-5	12 метров
Дальняя	-7	-1	-5	18 метров
Сверхдальняя	-9	-1	-5	24 метров

КЛИНЧ

Clinch
Простое действие

Вид захвата, при котором у противника нет возможности атаковать. Клинч входит в несколько боевых искусств и может использоваться в качестве средства для перехода от боя в стойке к бою в партере с помощью бросков и сбивания с ног. При успехе во Встречной проверке Гимнастики + Ловкость [Физический] против Реакции + Интуиция персонаж берёт в клинч своего противника. Это означает, что персонаж схватил противника (возможно, наоборот), поэтому они не могут отойти друг от друга. Разница между клинчем и обычным захватом заключается в том, что захват позволяет обездвижить противника, в то время как клинч позволяет как персонажу, так и противнику совершать действия, отличные от включающих Клинч.

Персонаж, инициировавший Клинч, получает модификатор «Тактическое Преимущество», пока сохраняет контроль над Клинчем. Бонусы за Досягаемость отменяется (для обоих участников), а атаки с использованием оружия ближнего боя получают штраф, равный его Досягаемости. Использование огнестрельного оружия как персонажем, так и противником получает штраф, равный чистыми успехам Клинча. Если противник не сбежит из Клинча, то ни противник, ни персонаж не смогут отойти друг от друга. Они могут, однако, перемещаться на расстояние до 2 метров на каждом из своих действий, но только вместе. Персонаж в подчинённой позиции может попытаться использовать действие Побег (см. ниже), чтобы «сломать» Клинч. Персонаж в подчиняющей позиции может «отпустить» Клинч за Свободное действие; в этот момент персонаж в подчинённой позиции может выбрать использование Прерывающее действие (–5 Значения Инициативы), чтобы попытаться сохранить Клинч и получить подчиняющую позицию. Для этого игроку, захваченному Клинчем, требуется проверка Гимнастики + Ловкость [Физический], и он получают бонус +1 к количеству кубов благодаря тому факту, что он уже контактирует с другим персонажем; персонаж, инициируя Клинч в этом случае не получает бонус «Тактическое Преимущество».

Успешное действие Клинча может привести к Удержанию, Нокдауну (прицельный выстрел) или Броску. *Обратите внимание, что использование этого действия требует обучения Боевым Искусствам.*

КОСАРЬ

Haymaker
(только ближний бой)
Сложное действие

Хотя техника Рывок Дракона, использует гравитацию в своих интересах более эффективна, не каждый бой позволяет персонажу иметь удобную позицию. В Косаре персонаж использует центробежную силу, чтобы усилить атаку. Дикий и очевидный для противника приём. При этой атаке персонаж дает противнику +2 к его проверкам Защиты. В случае успеха персонаж получает +1 ЗУ. *Обратите внимание, что использование этого действия требует обучения Боевым Искусствам.*

ЛЕТЯЩИЙ УДАР

Flying Kick
Сложное действие

Каким бы ни был ваш удар, это действие предлагает увеличить дальность и силу безоружной атаки. Чтобы совершить это действие, персонаж должен находиться на расстоянии не менее метра от противника и быть в состоянии двигаться к противнику. Действие Летящий Удар дает бонус +1 к Досягаемости и +1 к количеству кубов невооруженной атаки. Если Действие Летящий Удар провалено, персонаж теряет равновесие, получая штраф -1 к количеству костей на проверки Защиты до следующей своей фазы действия. *Обратите внимание, что использование этого действия требует обучения Боевым Искусствам.*

НА ВЫХОД!

Throw Person
Простое действие

Если персонаж успешно участвует в Клинче или Захвате противника, он может попытаться бросить своего противника. Действие На выход! также может быть совершено как действие Перехват (-10 Значение Инициативы) после успешного блокирования атаки противника. Бросок выполняется с использованием рычага и/или силы инерции, чтобы вывести противника из равновесия и уронить на землю. Персонаж проходит проверку Безоружной Атаки, как обычно. Если персонаж преуспевает, а Сила + чистые успехи превышают Физический предел противника, противник может быть брошен на [чистые успехи] метров. Максимальное расстояние, на которое персонаж может бросить противника равняется [Сила персонажа минус Тело противника] метров. Если это значение расстояния меньше 0, то максимальное расстояние равно 0, т.е. менее одного метра от персонажа. Противник получает урон, равный чистым успехам проверки, а не пройденной дистанции. В конце броска противник будет лежать на земле. Противник может получить дополнительный урон если его бросают, например, в огненную яму или в пасть сарлакка[1]. Если персонаж успешен в атаке, но не превысил Физический предел противника, противник не отбрасывается и остаётся стоять, но остаётся в Клинче или Захвате. Неудача означает, что цель не брошена, а также выходит из-под контроля персонажа. *Обратите внимание, что использование этого действия требует обучения Боевым Искусствам.*

1 Отсылка к последним хорошим Звёздным Войнам, т.е. 6 эпизоду.

НАТИСК (СТР. 198, ОКП SR5)

ОТМОРОЗОК

Full Offense
Сложное действие

Временами персонажу куда важнее сломать противника, нежели уцелеть самому. Это обычное состояние в пьяных драках, хотя их точность, как правило, уменьшается. Атакующий персонаж получает модификатор +2 к количеству кубов на свои проверки умений ближнего боя, но не может использовать какие-либо действия Защиты или Прерывания в этой фазе действия (блок, уворот, полная оборона, парирование и т. д.). Он также уменьшают своё Значение Инициативы на −5. *Обратите внимание, что использование этого действия требует обучения Боевым Искусствам.*

ПЕРЕХВАТ (СТР. 207, ОКП SR5)

Прерывающее действие (−5 Значение Инициативы)

ПОБЕГ (СТР. 207, ОКП SR5)

Escape
Сложное действие

Чтобы вырваться из Удержания или Клинча, персонаж должен пройти проверку Безоружного боя + Сила [Физический] с порогом, равным чистым успехам, полученным в исходной проверке противника. В противном случае персонаж остается заблокированным. Действия ограничены предыдущим действием противника (Удержание или Клинч).

ПОДЪЕМ РАЗГИБОМ

Kip-up
(только ближний бой)
Простое действие

Из положения лежа персонаж может выбросить себя обратно в положение стоя и выполнить немедленное действие ближнего боя по ближайшей цели. Персонаж должен пройти проверку Ловкости + Гимнастика [Физический] (3). В случае успеха, персонаж может сделать атаку ближнего боя Простым действием. Персонаж не может перейти из Подъема Разгибом к атаке, если противник не находится в пределах Досягаемости. Неудача в действии Подъем Разгибом означает, что персонаж всё ещё лежит. *Обратите внимание, что использование этого действия требует обучения Боевым Искусствам.*

ПОЛУМЕЧ

Half Sword
(только Клинок)
Сложное действие

Эта странная техника включает удержание меча второй рукой за центральную часть клинка для более сильного удара по бронированной цели. Во времена полных лат позднего средневековья такой хват позволял использовать меч в качестве лома для пробивания доспехов. Сегодняшняя броня более гибкая, но суть никуда не исчезла. При успешной атаке персонаж увеличивает ЗУ оружия на 2. Если персонаж терпит неудачу, он получает штраф -2 на своё следующее действие (не считая проверок Защиты) и не может использовать действия Парирование или Блок до следующей фазы действия. Независимо от успеха или неудачи, персонаж должен подготовить оружие (поскольку он держит его в необычной манере), чтобы атаковать снова. Этот ход нельзя сочетать с боем с двумя клинками, так как для него требуются обе руки. Оружие должно быть клинком с Досягаемостью не менее 1. *Обратите внимание, что использование этого действия требует обучения Боевым Искусствам.*

ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЕ ПАРИРОВАНИЕ

Pre-emptive Parry
Свободное действие (−5 Значение Инициативы)

Персонаж решает уменьшить своё Значение Инициативы на 5, чтобы следить за любыми входящими атаками и парировать их. Это действие позволяет персонажу использовать опцию Парирование (стр. 177, ОКП SR5) на весь Боевой Ход по цене обычного Прерывающего Действия, делая свою защиту активной, а не реактивной. Это Свободное действие можно использовать только во время фазы действия персонажа.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ БЛОК

Pre-emptive Block
Свободное действие (−5 Значение Инициативы)

Персонаж решает уменьшить своё Значение Инициативы на 5, чтобы следить за любыми входящими атаками и принимать их на Блок. Это действие позволяет персонажу использовать опцию Блок (стр. 176, ОКП SR5) на весь Боевой Ход по цене обычного Прерывающего действия, делая свою защиту активной, а не реактивной. Это Свободное действие можно использовать только во время фазы действия персонажа.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ УВОРОТ

Pre-emptive Dodge
Свободное действие (−5 Значение Инициативы)

Персонаж решает уменьшить своё Значение Инициативы на 5, чтобы следить за любыми входящими атаками и уворачиваться от них. Это действие позволяет персонажу использовать опцию Уворот (стр. 177, ОКП SR5) на весь Боевой Ход по цене обычного Прерывающего действия, делая свою защиту активной, а не реактивной. Это Свободное действие можно использовать только во время фазы действия персонажа.

ПРИЦЕЛЬНАЯ ОЧЕРЕДЬ

Aimed Burst

Сложное действие

Такая атака позволяет увеличить не разброс очередь, а её урон, однако, необходимо оружие способное стрелять очередями (но не самозарядной очередью) Поскольку это Сложное действие, прогрессирующая отдача становится очень значимой. Атакующий теряет -2 к своей Защите, но получает +1 ЗУ. Действие тратит три патрона.

ПРОСКОЧИТЬ (СТР. 207, ОКП SR5)

Evade[2]

Сложное действие

Если дело происходит в маленькой комнате ловкий персонаж может избежать попыток противников его перехватить не вступая в бой. Используя Сложное действие с движением персонаж может совершить проверку Ловкости + Гимнастика (1) [Физический]. Каждый чистый успех позволяет персонажу проскочить мимо одного противника в диапазоне Перехвата. Эти противники не могут использовать Перехват против этого персонажа, если не знают маневр боевого искусства Теневой Блок (стр. 165).

ПРОСЧЁТ ЗАЩИТЫ

Reading the defense

(только рукопашная)

Сложное действие

Иногда лучшая защита – это хорошее нападение. Во время боя персонаж тратит Сложное действие и делает проверку (умение рукопашной) + Интуиция [Ментальный] (3), изучая стиль своего противника, находя время, чтобы просчитать защиту противника. Это действие может быть выполнено только тогда, когда персонаж вступает в бой с противником. После того, как персонаж провёл это Сложное действие, он получает бонус +3 к количеству кубов при следующей атаке ближнего боя против этого противника. Однако, если он не пройдёт проверку, то неправильно истолкует намерения атакующего и вместо этого получает штраф -1 при следующей атаке в ближнем бою против оппонента. Глюк усиливает этот штраф, а критический глюк означает, что персонаж столь сильно сосредоточился на атаке, игнорирует собственную защиту и должен получить штраф -3 к количеству кубов (или больше по усмотрению МИ) к своей проверке Защиты против следующей атаки любого врага.

РЫВОК ДРАКОНА

Pouncing Dragon

(только ближний бой)

Сложное действие

Атака Дракона – это атака в ближнем бою, когда персонаж стоит выше противника и использует гравитацию в своих интересах. Этот приём может быть сделан из положения, стоящего над противником, когда противник упал или стоит ниже персонажа, или его можно выполнить, когда персонаж находится в клинче с противником, оба они на земле, и персонаж имеет Тактическое Преимущество в том, что находятся сверху соперника. Как правило, этому обучают в смешанных единоборствах, различных видах борьбы или оружейных единоборствах, Рывок Дракона требует, чтобы персонажи использовали гравитацию и вкладывали свой вес в атаку. При успешной атаке помимо модификатора Тактическое Преимущество, персонаж получает +2 ЗУ. После атаки персонаж находится на том же уровне, что и противник, и теряет преимущество позиции сверху. *Обратите внимание, что использование этого действия требует обучения Боевым Искусствам.*

ТОЛКНИ/ТАРАНЬ/НА АМБРАЗУРУ

Push/Shove/Sacrifice Move

(только безоружный бой)

Простое действие/Простое действие/Сложное действие

Толчок – это Простое действие. Персонаж может провести проверку на атаку без оружия против противника в пределах его Досягаемости. В случае успеха противник выталкивается за пределы Досягаемости персонажа, минимум на 1 метр. При атаке урон не наносится. Персонаж может двигаться на расстояние шага, и место, куда отталкивается противник, определяется толкнувшим. Это можно сделать как действие Перехват (–5 Значение Инициативы), если противник пытается войти в область досягаемости персонажа. Толчок не может быть произведён в Борьбе или Клинче.

Таран – это тоже Простое действие. Пока персонаж бежит, он может провести проверку на атаку без оружия против противника с намерением вывести его из своего местоположения. Как и при Натиске, персонаж должен бежать на противника и сделать проверку атаки без оружия. Атака не наносит урона. В случае успеха и, если чистые успехи + Сила персонажа превышают Физический предел противника, противник отталкивается на [чистые успехи проверки атаки] метров в направлении движения атакующего персонажа. В случае успеха и если если чистые успехи + Сила персонажа не превышают Физический предел противника, персонаж «убился о стену» и не сдвигает противника; он не может двигаться дальше противника на этом этапе. В случае неудачи персонаж падает, споткнувшись перед попыткой или отброшенный назад столкновением с противником. Мастер игры определяет место, где персонаж окажется.

На амбразуру похож на Толчок, но это Сложное действие. Персонаж пытается сместить противника и бросает на него все свое тело. Проверка и результаты похожи на Таран, но атакующий персонаж использует Силу + Тело + чистые успехи вместо просто Силы + чистые успехи. При успешной попытке и персонаж, и противник падают на землю.

2 Ранее это не было действием, просто одна из возможностей, но тут решили формализовать.

УДАРЫ МОЛОТКОМ

Double-tap

Сложное действие

Пара быстрых выстрелов из полуавтоматического оружия, выпущенного таким образом, чтобы увеличить урон вместо того, чтобы его было труднее избежать. Отслеживание Прогрессирующей отдачи становится очень важным. Атака получает + 1 ЗУ и тратит два патрона. От этого выстрела штрафы к броскам Защиты отсутствуют.

УСИЛЕННОЕ ПОДАВЛЕНИЕ

Enhanced Suppression

Сложное действие

Используется совместно с Огнём на Подавление (стр. 190, ОКП SR5), эта атака сужает область подавления по горизонтали, но увеличивает её по вертикали. Атака сужает зону подавления до 5 метров (вместо 10), но не дает целям в зоне поражения возможности избежать огня с помощью действия Упасть Ничком. Противник по-прежнему может, за Грань, использовать действие Счастливый шанс, чтобы избежать броска кубов, но как обычно страдает от всех полагающихся за нахождение в зоне огня на подавления штрафов.

ХИТРОСТЬ ОПОССУМА

Playing Possum

Простое действие

Обладая небольшим актерским навыком, персонаж может получить хорошее преимущество, притворяясь травмированным или раненым. Персонажу необходимо совершить Сложное действие и выполнить встречную проверку Обмана + Харизма [Социальный] против Обмана + Харизма или Выступление + Харизма [Социальный] против Харизма + Сила Воли, чтобы заставить себя выглядеть серьёзно раненым в бою. Это одно из немногих мест, где ранение работает в пользу персонажа. За каждые три клетки урона, которые получает персонаж, он получает бонус +1 к количеству кубов на броски (и игнорирует модификаторы травмы).

Чистые успехи персонажа становятся порогом для проверок Проницательности для любого, кто атакует персонажа, чтобы избежать его внимания, если обман не удался, персонаж не проходит проверки Защиты, когда на него нападают.

ПРЕРЫВАЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ

БЕГИ, ЕСЛИ ЖИЗНЬ ТЕБЕ ДОРОГА/ НЫРОК НА ГРАНАТУ

Run for your life/ Dive on the grenade

Прерывающее действие (–5 Значение Инициативы)

Мало есть вещей, столь же пугающих, как характерный звук выдёргивания чеки или специфический вид летящего в твою сторону шара маны. К тому времени, когда вы понимаете, что у вас проблема, вариантов действий будет очень мало. Здесь описаны два. Существует третий, гораздо более опасный, вариант для подлетающих гранат, который выше описан, Возврат подарка.

Сразу же после проверки Метательного оружия или боевого заклинания персонаж может немедленно совершить Прерывающее действие, чтобы скрыться. Персонаж выбирает направление движения и может использовать любое количество доступного Передвижения, чтобы уйти от атаки. (Обратите внимание, что мастер игры не обязан определять или объявлять место, куда направлена атака в случае побега. При плохом «отскоке» граната всё ещё может быть «на хвосте» персонажа.)

В случае Ныряка на гранату, персонаж движется к гранате, по-прежнему ограниченный доступным оставшимся Передвижением, и может по своему выбору сделать Упасть Ничком Свободный действием на гранату. Это самопожертвование означает, что персонаж получает весь урон от гранаты и нейтрализует сопутствующий эффект от взрыва по площади. В случае газовой гранаты это действие сокращает эффективный радиус урона вдвое.

БЛОК (SR5, СТР. 204)

Прерывающее действие (–5 Значение Инициативы)

ВОЗВРАТ ПОДАРКА

Right Back At Ya

Прерывающее действие (–10 Значение Инициативы; проверка Ловкости; проверка Метательного оружия)

Типичный безумный поступок и финт сумасшедшего. Это действие позволяет персонажу «вернуть» летящую гранату, либо перехватив её в полете, либо подняв с земли и бросив назад. Это действие сильно зависит от ситуации.

С базовой атакой и детонатором по времени, действующему персонажу достаточно находится в пределе его передвижения, чтобы добраться до гранаты или послать её обратно. Если МИ тщательно следит за расстояниями в бою и хочет быть «противным», он может сделать так, чтобы персонаж решил сделать это, прежде чем узнать, достаточно ли у него передвижения. Если персонажу не хватает необходимого передвижения, он просто приближается к гранате и получает дополнительный урон, так дрек попадает на вентилятор. После того, как определено достаточно ли передвижения, персонажу необходимо пройти

проверку Ловкости (2), чтобы успешно поднять или перехватить гранату. После этого успешной проверки персонаж проводит проверку на атаку метательным оружием со штрафом -2 к количеству кубов из-за всех других действий, связанных с броском гранаты.

Граната с беспроводным детонатором действует практически так же; персонаж просто должен надеяться, что сможет действовать достаточно быстро, чтобы отбросить гранату, прежде чем она сработает.

Когда граната оснащена детонатором с датчиком движения, это действие становится бесполезным. Персонаж нуждается в подходящем передвижении, как и раньше, но вместо того, чтобы отослать гранату обратно, он просто оказывается на нулевом расстоянии, когда граната взрывается. Тем не менее, он может перехватить гранату в любом месте её полёта, хотя и не будут знать об этом до Большого Бума.

ВСТРЕЧНЫЙ УДАР

Counterstrike
(только безоружный бой)
Прерывающее действие (–7 Значение Инициативы)

Встречный удар[3] позволяет персонажу использовать силу противника, получая возможность быстро нанести ответный удар. Вместо стандартной проверки на Защиту персонаж проводит проверку Безоружного Боя + Реакция [Физический] в ответ на стандартную проверку атаки противника. Если защищающийся получает больше успехов, чем атакующий, он успешно избегает удара атакующего, одновременно нанося ответный удар. Ответная атака защищающегося имеет ЗУ, равное стандартному ЗУ атаки + чистые успехи. Урону противостоит стандартная проверка на сопротивления повреждениям. Если защищающийся не получает больше успехов, чем атакующий, он должен провести проверку сопротивления повреждениям урона атакующего, как обычно. *Обратите внимание, что использование этого действия требует обучения Боевым Искусствам.*

НЫРНУТЬ ЗА УКРЫТИЕ

Dive for cover
Прерывающее действие (–5 Значение Инициативы)

Иногда вы хотите оказаться ниже потока огня, но просто рухнуть лицом в грязь совершенно не к месту, так что необходимо быстро найти укрытие. Персонаж, находящийся в зоне огня на подавление, может выбрать это Прерывающее действие и уменьшив своё Значение Инициативы на 5, «нырнуть» за любое укрытие в пределах 4 метров.

ПАРИРОВАНИЕ (СТР. 204, ОКП SR5)

Прерывающее действие (–5 Значение Инициативы)

ПЛОТНАЯ ОБОРОНА (СТР. 203, ОКП SR5)

Прерывающее действие (–10 Значение Инициативы)

РИПОСТ

Riposte
(только для оружия ближнего боя)
Прерывающее действие (–7 Значение Инициативы)

Это действие позволяет персонажу использовать силу противника в своих интересах, давая возможность быстро нанести ответный удар. Вместо стандартной проверки защиты персонаж делает проверку (умение оружия ближнего боя) + Реакция [Точность] против стандартной проверки атаки противника. Если защитник получает больше чистых ударов, чем нападающий, то защитник успешно избегает удара и контратакует. Значение урона ответной атаки равно нормальному ЗУ оружия + чистые успехи, "нападающий" совершает стандартной проверкой сопротивления урону. Если защитник провалил проверку, то он должен сделать проверку сопротивления урону против урона от удара нападающего, причем урон увеличивается на 2 из-за неудачной контратаки. *Обратите внимание, что использование этого действия требует обучения Боевым Искусствам.*

РОКИРОВКА

Reversal
(только безоружный бой)
Прерывающее действие (–7 Значение Инициативы)

Когда персонаж оказывается в стеснённом положении, например, в Клинче или Захвате, и не имеет модификатора ближнего боя Тактическое Преимущество, у него есть два варианта: Побег или Рокировка. При Рокировке персонаж проводит проверку на невооруженную атаку с порогом, равным успехам противника в его Клинче или Захвате. В случае успеха персонаж и противник всё ещё участвуют в Клинче или Захвате, но меняются местами, что даёт персонажу тактическое преимущество, со сменой положения в борьбе, персонаж в свою очередь может предпринять действие Захват на своей следующей фазе действий. *Обратите внимание, что использование этого действия требует обучения Боевым Искусствам.*

3 Контрудар уже есть, это сила адепта со страницы 173 Street Grimoire, в оригинале Counterstrike.

СОВМЕСТНОЕ ПАДЕНИЕ

Sacrifice Throw

Прерывающее действие (–10 Значение Инициативы)

При обычном броске персонаж использует ногу, бедро или плечо, чтобы уронить противника. Техника же Совместное Падение использует всю тушку персонажа и при успехе падает и противник и сам персонаж. Прибавьте Силу и Тело персонажа к чистым успехам безоружной атаки, чтобы определить, превышает ли он Физический предел цели. В случае успеха противник может быть брошен на [1 + чистые успехи]метров. Максимальное расстояние, на которое персонаж может бросить противника равно [Сила персонажа минут Тело противника] метров. Если это значение меньше 0, то максимальное расстояние равно 0, что означает, т.е. противник перемещается меньше чем на метр. Противник получает урон, равный чистым успехам от проверки, а не «пройденной» дистанции. Если начальная проверка была успешна, но бросающий персонаж не превысил Физический предел противника, тогда оба персонажа находятся на земле, и ни один из них не понёс урона. Если атака не удалась, бросающий персонаж является Лежащим Ничком и получает урон, равный количеству чистых успехов, полученных противником, минус Физический предел бросающего персонажа. Урон не наносится, если персонаж преуспел в атаке, но не превысил Физический предел противника. *Обратите внимание, что использование этого действия требует обучения Боевым Искусствам.*

ТЕНЕВОЙ БЛОК

Shadow Block

Прерывающее действие (-5 Значение Инициативы)

Когда один из персонажей в драке пытается избежать удара с помощью Гимнастики или стремится отступить, противник может попытаться вмешаться и убедиться, что что враг получит причитающееся. Если персонаж использует Прерывающее действие Уворот, противник может прибегнуть к Теневому Блок. Оцифровывается это через проверку Гимнастики + Ловкость [Физический] (чистые успехи Уворота противника). В случае успеха персонаж уменьшает количество успехов Уворота, на количество своих чистых успехов.

Теневой блок также может быть использован для противодействия действию Проскочить. Как и выше, персонаж с Теневым блоком делает проверку Гимнастики + Ловкость [Физическая] (чистые успехи Проскочить противника). В случае успеха он уменьшает количество успехов проверки противника, тем самым уменьшая количество людей, которых человек, пытающийся Проскочить, автоматически огибает. Совершающий Теневой блок может выбрать, на кого можно напасть, но это должен быть кто-то, кто находился в пределах пяти метров от человека, пытающегося Проскочить в какой-то момент его движения. *Обратите внимание, что использование этого действия требует обучения Боевым Искусствам.*

ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ

Protecting the principle

Прерывающее действие (-5 Значение Инициативы, 1 Грань)

Персонаж может переместиться на расстояние до 2 метров, чтобы встать между атакующим и целью, получить удар за неё. Проверка защиты (Реакция + Интуиция) невозможна, только сопротивление урону (Тело + Броня). Это действие может быть совершено только один раз за боевой ход.

УВОРОТ (СТР. 204, ОКП SR5)

Прерывающее действие (–5 Значение Инициативы)

ПРИМЕР

Тристан Скуа стреляет в бандита-якудза по имени Икаретеру. Икаретеру знает, что Скуа – хороший стрелок, поэтому решает перестраховаться и декларирует Прерывающее действие Плотная Оборона. Однако друг Скуа, Стилет, хочет, чтобы выстрел Скуа попал в цель, поэтому она прыгает и декларирует действие Теневой блок.

Скуа делает бросок первым и получает 4 успеха на броске атаки. Икаретеру бросает Силу Воли + Реакцию + Интуицию и получает 5 успехов, что ниже его Физического предела в 6, так что все успехи засчитываются. У него есть 1 чистый успех, так что на данный момент атака Скуа промахнулась

Но теперь действует Стилет. Она делает бросок Гимнастики + Ловкость и получает впечатляющие 4 успеха. Порог для проверки был равен 1 (количество чистых успехов Стилета), поэтому она заканчивает действие с 3 чистыми успехами.

Это означает, что 5 успехов Икаретеру уменьшаются на 3, итого остаётся 2. Это означает, что выстрел Скуа проапгрейдился с промаха, до попадания с 2 чистыми успехами. Стилету удалось удержать Икаретеру на пути пули, и теперь яку придётся противостоять урону.

БОЕВАЯ ГРАНЬ

Грань, это ультимативный Икс-фактор на поле боя. Один неудачный бросок может перевернуть ситуацию, удачный манёвр может вытащить персонажа из беды, а отчаянный рывок способен затащить катку или тупо слиться. Использование Грани должно добавить в игру азарта и веселья. Вот несколько дополнительных способов использовать Грань.

СЧАСТЛИВЫЙ СЛУЧАЙ

Персонаж может потратить Грань на товарища по команде, чтобы избежать входящей атаки. Это стоит двух очков Грани и товарищ по команде должен быть в пределах досягаемости, чтобы он мог видеть, что происходит, и предупредить товарища (это включает в себя комлинк-сообщения, а также аудио – и видеосистемы). Эта способность используется после того, как атака была объявлена, чтобы заставить атаку промахнуться.

СЧАСТЛИВЫЙ ШАНС

Цель может потратить Грань, чтобы найти удачное укрытие — может быть, воронку от гранаты, катящуюся бочку, или очень большую дьявольскую крысу. Укрытие может защитить от огня на подавление или обеспечить бонус к проверке защиты от обычной атаки. Такое использование Грани также даёт шанс на укрытие от Усиленного Подавления или Игольчатого Подавляющего Огня.

СЧАСТЛИВЫЙ ЭКСПРОМТ

Персонаж может потратить очко Грани, чтобы один раз за боевой ход использовать технику боевых искусств, независимо от того, обучен ли он этой технике или нет. Манёвр смотрится так себе, так как является результатом чистой удачи, но он работает так же, как если бы персонаж действительно знал, что делает. Обученные мастера боевых искусств могут применить эту возможность, чтобы использовать технику, которой они не обучены. Использовать так Грань можно только один раз за боевой ход.

ЧУДЕСНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Персонаж может потратить очко Грани, чтобы удалить 4 очка штрафов за любую Точечную атаку. Это означает, что Точечные атаки из ОКП SR5 совершаются без штрафа, а некоторые из более сложных манёвров из этой книги упрощаются благодаря поразительной удаче персонажа.

ШЕСТОЕ ЧУВСТВО

Будучи застигнутым врасплох, персонаж может использовать эту способность, чтобы потратить очко Грани и сделать проверку защиты. В реальности это может означать, что персонаж мельком увидел в зеркале приближающуюся атаку, спотыкается в нужный момент или обращает внимание на чувство приближающегося полярного лиса. Такова прихоть фортуны.

НОВЫЕ КАЧЕСТВА

Дело даже не в том, насколько хорошо уличный самурай стрелят из запипмпованного Крестоносца. Зачастую ситуацию переламывают неосязаемые факторы, заставляющие бегущих подниматься к вершине славы. Именно за эти факторы отвечают качества.

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

ВЕРНОСТЬ БРЕНДУ

Brand Loyalty

(-3 Кармы)

В Шестом Мире лояльность к торговой марке возведена в абсолют, особенно когда речь заходит об огнестрельном оружии, такова убийственная мощь корпоративного маркетинга. Но иногда лояльность к бренду может быть и хорошей вещью. Персонажи отлично знают продукты своего любимого бренда как изнутри, так и снаружи. Качество имеет два уровня: Производитель и Продукт. На уровне Производителя персонажи выбирают корпоративный бренд или бренд производителя, т. е. Арес, Сейдер-Крупп, Крайм, H&K, Новате и так далее, за что получают получают бонус к набору кубиков +1 за каждый бросок с участием снаряжения, изготовленного их любимым производителем. На уровне Продукта бонус передается только по одному товару, например Хищник IV, С-К Бентли Конкордат, Крайм Кэнон, HK227, Новатех Айрвэр и т. д.

Но у всего есть цена, из-за этого узкого кругозора персонаж страдает штрафом к набору кубиков -1 всякий раз, когда работает с предметом, изготовленным не его возлюбленным. На уровне Продукта штраф -1 применяется ко всем продуктам аналогичного типа, то есть к тяжёлым пистолетам, автомобилям, пистолетам-пулемётам, штурмовым пушкам, комлинкам и т. д.

ГИБКИЙ ЗАЩИТНИК

Acrobatic Defender

(-4 Кармы)

Прыгайте, ныряйте, крутитесь и вертитесь, творите всё что угодно, лишь бы по вам не попали. Это качество позволяет персонажу использовать в Плотной Обороне, не Силу Воли, а умение Гимнастика. Однако, включение этого умения в проверку защиты сопровождается использованием Физического предела.

ЛОВКИЙ ЗАЩИТНИК

Agile Defender

(-3 Кармы)

Это вражеская скорость убивает, а своя может стать ключом к долгой жизни. Это качество позволяет персонажу использовать в Плотной Обороне, не Силу Воли, а Ловкость.

ОБАЯТЕЛЬНЫЙ ЗАЩИТНИК

Too pretty to hit
(-3 Кармы)

Тут речь идёт не столько о буквальной красоте, сколько о силе личности — иногда персонаж настолько внушительный, что рука не поднимается. Это качество позволяет персонажу использовать в Плотной Обороне, не Силу Воли, а Харизму.

ПРОНИЦАТЕЛЬНЫЙ ЗАЩИТНИК

Perceptive Defender
(-4 Кармы)

Иногда лучший способ сохранить жизнь – это приглядывать за приближающимися неприятностями и узнать когда пора ныкаться. Это качество позволяет персонажу использовать в Плотной Обороне, не Силу Воли, а умение Проницательность. Однако, включение этого умения в проверку защиты сопровождается использованием Ментального предела.

СПЕЦИАЛИСТ УЗКОГО ПРОФИЛЯ

One Trick Pony
(-7 Кармы)

Бессчётное количество раз ты просматривал один и тот же экшен-трид или вштыривался симсенсом, благодаря чему смог выучить один единственный трюк. Это качество позволяет персонажу выбрать одну технику боевых искусств, которую он может использовать, не изучая соответствующий стиль боевых искусств.

СТРЕЛОК-ТРЮКАЧ

Sharpshooter
(-4 Кармы)

Благодаря сосредоточенности и бдительности можно отточить навык стрельбы до совершенства. Но это очень долго, зато можно довести до предела специфические приёмы, манкируя более общими. Персонажи с этим качеством более искусны в совершении Точечных атак, но ценой базовых навыков стрельбы. Штрафы за Точечные атаки уменьшаются на 2, в то время как все остальные действия стрелковой атаки получают штраф к набору кубиков -1.

ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

ПРЯМОЛИНЕЙНЫЙ БОЕЦ

Combat Junkie
(+7 Кармы)

Персонаж просто не может удержаться от драки. Его первый способ решения проблемы – насилие, так же как и второй, третий и четвёртый. Если он предлагает другие варианты, то, скорее всего, персонаж уже в крови. Суть в том, что независимо от задуманного, этот персонаж всегда будет искать шанс влезть в драку.

Это качество проявляется двумя различными способами. Если персонаж находится в стрессовой ситуации, он должен пройти проверку Самообладания (4) или прибегнуть к самому простому выходу – сокрушить проблему. Если он следует плану и происходит неожиданное событие, то ему необходимо пройти проверку Интуиции + Логика (4) или он не сможет остановиться и подумать, может есть лучший вариант. Персонаж всегда волен не делать проверку, а поддаться своим буйным инстинктам — и разобраться с любыми последствиями.

БОЕВЫЕ ИСКУССТВА

СТИЛИ БОЕВЫХ ИСКУССТВ

ВОПРОС ТОЧНОСТИ

Метачеловек может отлично бить морды и без формальной подготовки. Даже без инструктора можно догнать, как надо сжать кулак или махнуть ногой, чтобы прописать оппоненту в табло; пригнуться при виде быстро приближающегося лезвия или бежать в укрытие, когда начинается стрельба. Боевые умения включают в себя основы действий ближнего боя и связанных с ними движений (Блок, Натиск, Уворот, Побег, Захват, Парирование и Удержание), а рейтинг умений и специализации навыков ближнего боя отображают, насколько умело персонаж действует и чем лучше всего умеет управляться. Стили боевых искусств также могут быть взяты в качестве специализации за стандартную стоимость в 7 Кармы и также дают бонус +2 при использовании этой техники.

В каждом стиле боевого искусства персонаж может выбирать из шести техник (перечислены в разделе Доступные техники). Покупка нового стиля обойдётся в 7 Кармы, в эту цену включена одна бесплатная техника, которую вы выбираете при покупке. Каждая дополнительная техника стоит 5 очков Кармы. При создании персонажа вы можете купить до 5 техник одного стиля, что обойдётся в 27 Кармы. При создании персонажа можно купить только один стиль.

После создания персонажа тот может продолжать изучать техники в рамках известного стиля или приобрести новый стиль боевого искусства. Изучение каждой техники известного стиля занимает 2 недели и 5 Кармы. Персонаж может освоить новую технику в другом стиле, но сначала ему необходимо изучить этот стиль. Изучение нового стиля занимает 1 месяц и 7 Кармы (одна техника изучается бесплатно). Как только стиль известен, изучение техники в рамках этого стиля стоят 5 Кармы и 2 недели. Персонаж может изучить несколько стилей, но есть ограничение. Вы не можете получить больше, чем бонус +2 или уменьшение модификаторов более чем на 2 от покупки одной и той же техники из двух разных стилей боевых искусств.

ИЗУЧЕНИЕ БОЕВЫХ ИСКУССТВ

Описание	Время изучения	Карма	Цена тренировок
Новая техника	2 недели	5	1,500¥
Новый стиль	1 месяц	7	2,500¥

Примечание: При изучении нового стиля персонаж бесплатно получает одну технику этого стиля.

52 БЛОКА

52 Blocks

Сидельцы могли слышать о 52 блоках. Это смешанный стиль безоружных ударов и блоков в ограниченном пространстве и, возможно, в наручниках. Цель 52 блоков – самооборона и выживание. Движения быстрые и грязные, рассчитанные на эффект и эффективность, а не на изящество. Это не тот стиль, которому осознанно учат, особенно за пределами тюрьмы, обычно он изучается на горьком опыте.

Доступные техники: Точечная атака (Обезоружить), Атака пинком, Защита от нескольких противников (Защищающийся отражал другую атаку), Рывок Дракона, Рандори (Грязный Трюк), Глубокие корни

АЙКИДО

Aikido

Этот стиль похоже на дзюдзюцу в том, что в первую очередь использует принцип уступающей силы, то есть использование силы и импульса противника против него. Айкидо требует, чтобы практик прикладывал мало усилий в защите и нападении на своего противника. Айкидо преподаётся многими мастерами в додзё в Киото и Нео-Токио, которые требуют, чтобы в дополнение к боевым искусствам их ученики изучали японскую философию. Вариации, такие как французский киномичи, можно найти за пределами Японии.

Доступные техники: Точечная атака (Обезоружить), Хватка удава, Встречный удар, На выход!, Податливая Сила (Встречный удар, Бросок)

АРНИС ДЕ МАНО

Arnis De Mano

Стиль обоерукого боя, который обычно использует две ротанговые палки, но также применим к двум кинжалам или палке и кинжалу. Он менее формален, чем Фиоре деи Либери и не брезгует техниками до добивании лежичих и использовании любого преимущества. Стили Арнис де Мано, Эскрима и Кали принадлежат к одной и той же семье филиппинских боевых искусств.

Доступные техники: Защита от огнестрельного оружия в рукопашной, Бой с несколькими противниками, Сила противодействия (Парирование), Рандори (Точно в цель), Обоерукая Атака, Обоерукая Защита

БАРТИЦУ

Bartitsu

Джентльменское боевое искусство. Его наиболее известные практики, в том числе Шерлок Холмс и Джон Стид, могут быть вымышленными, но бартицу настоящее боевое искусство, которое учит людей использовать в качестве оружия трости или зонтики, носить которые не возбраняется решительно любому. Это боевое искусство продолжало существовать как средство самообороны по всей Европе, в особенности у представителей высших классов. Аналогичной боевой

вариацией бартицу является батаиритч из Тир-на-Ног, которая фокусируется на использовании дубинки или палки.

Доступные техники: Балестра, Сгибающийся тростник, Точечная атака (Обезоружить), Атака пинком, Рипост, Шалтай-Болтай

БЕШЕНЫЙ

Wildcat

Продвинутый стиль боевого искусства сил специального назначения Нации Сиу, основанный на базовой подготовке Окичита. Он сочетает наиболее смертоносные части нескольких боевых искусств, таких как айкидо, муай тай и каратэ. В отличие от крав-мага, который подчеркивает нейтрализацию противника, Бешеный использует более смертоносные методы вывести противника из строя. У некоторых спецназовцев других ГКА есть свои версия этого стиля, но большинство предпочитает альтернативы, такие как крав-мага. Некоторые индейские банды с бывшими Бешеными практикуют их стиль боя, в таком случае "штатских" обучают ветераны.

Доступные техники: Клинч, Встречный удар, Дим мак, Завершающий приём, Бой с несколькими противниками, Ти Као

БОЙ КНУТОМ

Whip Fighting

Как стиль боевого искусства бой кнутом, по большей части, пошёл с Филиппин. Латиго-и-Дага (кнут и кинжал) фокусируется на использовании гибкого оружия; другие стили боевых искусств, такие как Качи и ушу, используют цепные хлысты, но не считают его основным боевым оружием. Бой кнутом основан на опутывании противника и, подобно укротителю львов, контроле нескольких врагов.

Доступные техники: Сгибающийся тростник, Точечная атака (Опутать), Линейка, Выпас, Защита от нескольких противников (Союзник в рукопашной), Бой с несколькими противниками

БОЙ ЧАКРАМОМ

Chakram Fighting

Этот стиль возник в Индии в VIII веке и посвящён использованию чакрама, круглого оружия с заостренным внешним краем. С тех пор он был скопирован в Монголии, Тибете, Малайзии и Индонезии с вариациями в дизайне чакрама. Чакрам можно носить на голове, руке или запястье, чтобы использовать в ближнем бою или нанести урон противнику во время схватки или захвата. Чакрам также может быть брошен на дальние цели. Техника танджани заключается в том, что чакрам вращается вокруг пальца, добавляя дальность и силу, прежде чем он будет брошен в цель. В 2061 году браслеты-чакрамы на некоторое время стали модным аксессуаром и средством самообороны.

Доступные техники: Точечная атака (Булавка), Стрельба в рукопашной (Метательное оружие), Руколом (Обезоружить), Защита от нескольких противников (Союзник в рукопашной), Сила противодействия (Блок), Ти Као

БОКС (БРОУЛЕР)

Boxing (brawler style)

Используя меньше манёвра и работы ног, чем классический бокс, броулер фокусируется на силе удара и попытке нокаутировать противника, прежде чем тот сможет нанести разрушительный удар. Броулер чаще встречается в уличных драках, чем на ринге. К сходным стилям относится мусти-юддха из Индии, стиль бокса, который включает в себя удары головой и пальцами, он куда опаснее европейского бокса, так что слабаков там нет.

Доступные техники: Клинч, Отморозок, Косарь, Сила противодействия (Блок), Трясучка, Громовой удар

БОКС (КЛАССИЧЕСКИЙ СТИЛЬ)

Boxing (classic style)

Профессиональный стиль с более быстрыми, длинными джебами и ударами, полагающийся на досягаемость и работу ног, чтобы уйти с пути ударов противника. Хотя бить человека в лицо – известный дискуссионный приём с незапамятных времён, этот стиль боя основан на правилах боя XVIII века. При изучении этого стиля подразумевается, что противники стоят друг напротив друга, намеренно на бьют ниже пояса, и не откусывают сопернику ухо (обычно). Дорналайохт, ирландский стиль бокса, близок к классическому стилю, хотя не использует перчатки, так что больше опирается на блоки, чем на уворoты.

Доступные техники: Сгибающийся тростник, Точечная атака (Финт), Косарь, Стойкость дуба (Против Сбивания с ног), Сила противодействия (Блок), Шёлковая Буря

БОКС

Простая забава, когда двое мужчин бьют друг друга по лицу, пока один не упадёт, – существовала с начала времён. В древней истории это был вопрос выживания, если человек не мог найти камень или палку. Только во времена греков и римлян он стал зрелищным видом спорта и был введен в Олимпийские игры. В этот момент были установлены правила, и люди начали изучать различные стили бокса как боевые искусства. В Шестом Мире бокс остаётся популярным международным видом спорта с тремя отдельными федерациями, каждая из которых распределяет титулы в одиннадцати весовых категориях. Разные виды бокса различаются подходами, которые обычно можно разделить на три стиля: броулер, классический и свормер.

МНОЖЕСТВЕННЫЕ АТАКИ И БОЕВЫЕ ИСКУССТВА

Свободное действие Несколько Атак не может быть использовано с любой техникой, которая требует отдельного действия (например, Встречный удар, Иай-Дзюцу, Летящий Удар, На выход!). Оно всё ещё может быть использовано с другими техниками, чтобы уменьшить модификаторы или увеличить урон. Оно также может быть использовано с некоторыми техниками Точечной атаки (например, Булавка, Опутать). Существует специфическая техника боевого искусства, Бой с несколькими противниками, которая специально разработана для использования нескольких Свободных атакующих действий.

БОКС (СВОРМЕР)

Boxing (swarmer style)

Этот стиль состоит из использования шквала ударов, перемещения в пределах досягаемости противника и сохранения подвижности, чтобы уклоняться от ударов противника. Свормер сходен с классическим боксом, но он более быстрый и яростный, характерный как постоянным движением, так и более быстрыми ударами.

Доступные техники: Сгибающийся тростник, Точечная атака (Финт), Клинч, Косарь, Шёлковая Буря, Двухголовая Змея

БОРЬБА (ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ СТИЛЬ)

Wrestling (Professional Style)

Сто смесь борьбы и театра, отдалённо основанная на правилах спортивного стиля борьбы. Однако не ошибитесь — независимо от того, предопределены результаты или нет, стиль требует значительной силы, координации и атлетизма. Возникнув в начале XX века, профессиональный стиль включает в себя основные классические приемы, которые затем усиливаются ради эффектности. “Совместное падение” в профессиональной борьбе называется суплексом, а “На амбразуру” – копьём. Профессиональная борьба имеет различные культурные и художественные оттенки. Кто-то может подумать, что это не стиль единоборств, исправляется это чрезвычайно изящным ударом ногой в лицо.

Доступные техники: Клинч, Цзяо Ди (Натиск), Кармическая реакция, Совместное падение, Трикинг, Податливая Сила (Бросок)

БОРЬБА (СПОРТИВНЫЙ СТИЛЬ)

Wrestling (Sport Style)

Почитаемое искусство бросать противника на землю и держать его там, пока он не закричит “стоп” – одна из древнейших форм драки. По имеющимся сведениям, борьба существует уже около четырёх тысяч лет, и в ней действуют более формальные правила. Борьба и подчинение противника является ключевой стратегией этого стиля, в то время как бросать его на землю необязательно. Несколько народных стилей борьбы, включая монгольский бех и камбоджийский бок чам баб, имеют сходные правила со спортивным стилем борьбы.

Доступные техники: Клинч, Хватка удава, Цзяо Ди (Сбить с Ног), Кармическая реакция, Шалтай-Болтай, На выход!

БОРЬБА (СТИЛЬ ММА)

Wrestling (MMA Style)

ММА, или смешанное боевое искусство – это полноконтактный вид спорта, полный ударов руками, ногами и удушениями, смешивающими бокс и борьбу. ММА происходит от греко-римского панкратиона с той же целью: избиение противника до потери сознания или подчинения. ММА в основном североамериканский вид спорта, имеющий сходство с бразильским джиу-джитсу и стрелковой борьбой Азии. Популярные тридео Ацтехнолоджи часто эксплуатируют гладиаторские бои ММА и бразильское джиу-джитсу, характерные частыми кровавыми травмами.

Доступные техники: Клинч, Хватка удава, Сокрушающие челюсти, Цзяо Ди (Сбить с Ног), Атака пинком, Рывок Дракона

БОРЬБА (СУМО)

Wrestling (Sumo Style)

Соревновательный вид борьбы в полный контакт, где рикиси, или борец, пытается заставить другого борца выйти из ринга или коснуться земли чем-то, кроме ног. В то время как единственным местом, воспринимающим сумо как профессиональный вид спорта, является Япония, в Северной Америке и некоторых частях Азии, где металюди-изгнанники продолжили практиковать национальный вид борьбы, есть небольшие турниры. В спорте много бойцов-неяпонцев, но они крайне ограничены Ассоциацией сумо, которая, как полагают в некоторых кругах, активно работает над тем, чтобы не допустить доминирования иностранцев в спорте. В Африке сенегальская, или народная борьба, имеет сходные правила: победитель должен выбросить противника с ринга; то же самое относится и к Инбуанской борьбе в Индии.

Доступные техники: Колющий крюк, Клинч, Выпас, Цзяо Ди (Сбить с Ног), Глубокие корни, На выход!

ГАНКАТА

Gun Kata

Также известный как ган-фу, этот стиль боевого искусства – мечта фанбоев, получивших все свои знания о боевых искусствах из экшен-тридов. Также этот стиль является кормильцем травматологов и хирургов, поскольку часто приводит к случайной стрельбе и травмам локтя, ибо всегда найдётся умник, считающий, что держать пистолет боком – это хорошая

идея. Реальный стиль, отличный от показываемого в тридах, имеет некоторое сходство с фаерфайтом, но с отличается большим размахом и талантом. Кроме того, пистолет используется как в дальнем, так и в ближнем бою. Между фаерфайтом и ганкатой есть некоторая синергия, и часто после изучения одного, мастер боевых искусств начинает заниматься другим. Оружие для ганкаты должно быть специально создано для удара и оснащено аксессуарами ближнего боя. Немногие оружейники могут сделать такую работу, так что каждое изделие достаточно уникально, чтобы идентифицировать мастера. Практикующие ганкату также модифицируют свои смартлинки, чтобы не получать бесконечные предупреждения о неправильном обращении с огнестрельным оружием и бесполезные данные о целеуказании, которые не учитывают неортодоксальное использование оружия.

Доступные техники: Стрельба в рукопашной (Пистолеты), Подъем Разгибом, Защита от нескольких противников (Союзник в рукопашной), Сила противодействия (Блок), Трикинг, Трясучка

ДЖИТ КУН ДО

Jeet Kune Do

Стиль разработанный мастером боевых искусств Брюсом Ли. Хотя он не была полностью конкретизирован до его смерти, Джит Кун До продолжал развиваться, основываясь на его первоначальных учениях. Джит Кун До иногда практикуется адептами с верой в то, что их дух-наставник – это сам Мастер Ли. Джит Кун До делает акцент на контрударах и перехватывающем кулаке.

Доступные техники: Сгибающийся тростник, Встречный удар, Атака пинком, Сила противодействия (Блок), Рандори (Точно в цель), Податливая Сила (Встречный удар)

ДЖОГО-ДЮ-ПАУ

Jogo Du Pau

Португальский стиль боевого искусства, вращающийся вокруг использования посоха. Говорят, что стиль начался с универсальности посоха как инструмента в восхождении на холмы, пересечении рек и защите от диких животных. Хотя с XX века, и массового переезда в города, он был в упадке, в настоящее время джого-дю-пау обрёл некоторую популярность как средство самообороны при отсутствии ножа или пистолета.

Доступные техники: Колющий крюк, Выпас, Стойкость дуба (Защита от натиска, Против Сбивания с ног), Сила противодействия (Парирование), Рывок Дракона

ДЗЮДЗЮЦУ

Jujitsu

Также известный как Уступчивый путь стиль предлагает использовать силу соперника против него. Он возник в XVI веке в Японии, где безоружные удары были неэффективны против бронированных противников. Это боевое искусство мало использует оружие, но поможет победить даже вооруженного противника. Стиль фокусируется на захватах, бросках и разоружении противника.

Апологетами дзюдзюцу являются дзюдо и шото, а техники были приняты айкидо, барицу и бразильским джиу-джитсу.

Доступные техники: Точечная атака (Обезоружить), Чин на, Клинч, Совместное падение, Шалтай-Болтай, На выход!

КАПОЭЙРА

Capoeira

Бразильский стиль, которые использует удары локтями, ногами и головой. Он возник у африканских рабов в Бразилии, и его движения были замаскированы под быстрый танец. Поскольку руки практикующего были скованы, наступательные маневры были сосредоточены на ударах и подсечках.

Капоэйре тайно обучали в обществах, называемых киломбо. В 1900-х годах была предпринята попытка запретить киломбо и тех, кто его практикует. Эта практика на некоторое время ушла в подполье до 1940-х годов, когда она была легализована.

Доступные техники: Сгибающийся тростник, Точечная атака (Финт), Атака пинком, Подъем Разгибом, Шалтай-Болтай, Трикинг

ПУТЬ САМУРАЯ

Путь самурая – это не игра, это образ жизни и мышления. Он подчеркивает бережливость, верность, знание боевых искусств и честь до самой смерти. Самураи ведут свое происхождение из средневековой Японии. Они стали культурным классом после того, как император распустил свою армию, не оставив никого, чтобы защитить народ. В ответ кланы создали самураев, чтобы защитить себя и своих подданных. Они разработали кодекс, подобный идеалам рыцарства в Европе, который определял, как они защищают мирных жителей и обращаются с равными себе. Популярность этого пути была велика несколько сотен лет и даже стала основой нескольких законов. К XIX веку самурайский образ жизни пришёл в упадок, поскольку правительство изменилось, а социальные реформы упразднили класс самураев в пользу более современных концепций.

В XXI веке корпорации получили власть, став независимыми от правительства. Бедные становились беднее, зато богатые – богаче. Это возродило старую потребность людей в защите, и самураи воскресли. Понятия верности, боевых искусств и чести до самой смерти всё ещё живут в сердце современных самураев. Бережливость, однако, была заменена выживанием, таковы требования дня текущего.[1]

1 Что забавно, в Run Faster это описывалось как путь ронина, а самураи как служили господам любым способом так и служат, только сегодня это не дайме, а CEO. Часть пути, Джин, это не доброта в христианском смысле, а отсутствие жестокости. Разница принципиальна.

КАРАТЭ

Karate

Полноконтактный ударный бой с более чем семисотлетней историей, за эти годы были созданы различные ката или модели каратэ. Только дюжина или около того используются в турнирах и спортивных мероприятиях. Стили включают в себя хваран-до, ушу и дзен-до-кай. Все три акцентируют внимание на пинках, захватах и ударах. Более продвинутые практики изучают использование оружия.

Доступные техники: Встречный удар, Атака пинком, Подъем Разгибом, Сила противодействия (Блок), Шалтай-Болтай, Податливая Сила (Встречный удар)

КАРРОМЕЛЕГ

Carromeleg

Некоторые считают, что это боевое искусство восходит доисторическим временам — к тому, что теоретически считается Четвёртым Миром, когда эльфы ранее жили среди людей. Это искусство – концентрация воли и энергии. Готовность применить каррромелег совершенно невозможно распознать. Это тишина перед взрывом, когда практик каррромелега ждёт до последнего момента, прежде чем нанести удар или контрудар. Схватка двух мастеров иногда разочаровывает, поскольку они оценивают друг друга; далее следует безмолвная битва воли, которая заканчивается, когда один кланяется, признавая поражение. Стилю учат только эльфы, секрет яростно охраняют мастера, желающие сохранить его как эльфийскую традицию. За головы тех, кто попытается обучить этому боевому искусству посторонних, назначаются немалые награды.

Доступные техники: Встречный удар, Иай-Дзюцу, Недвижимый камень, Рипост, Теневой Блок, Трясучка

КЕНДЗЮЦУ

Kenjutsu

Всеобъемлющий термин для различных японских школ фехтования. Чаще всего кэндзюцу применяют с деревянными мечами (боккен) и практикуют как форму искусства, а не боевой стиль. С возрождением самурайского образа жизни, кендзюцу и нитодзюцу также вернулись в переулки сражений, вместе с культовой катаной.

Доступные техники: Сгибающийся тростник, Завершающий приём, Иай-Дзюцу, Бой с несколькими противниками, Защита от нескольких противников (Союзник в рукопашной), Сила противодействия (Парирование)

КРАВ МАГА

Krav Maga

Этот боевой стиль был разработан в Израиле для Сил обороны. Это жестокая смесь муай-тай, бокса и борьбы. Крав мага акцентируется на нейтрализации угрозы и была принята ближневосточной полицией и силами безопасности. Другие сходные стили включают РОСС[1], самбо и MCMAP[2] используют аналогичные методы. Армейская подготовка СКАШ и КАШ должна оставаться конкурентоспособной, поэтому в MCMAP они поощряют солдат изучать дополнительный стиль боевых искусств, например каратэ или джиу-джитсу.

Доступные техники: Точечная атака (Обезоружить), Клинч, Хватка удава, Недвижимый камень, Вырванные когти, Ти Као

КУНСТ ДЕ ФЕХТЕНС

Kunst des Fechtens's

(Фехтование длинным мечом)

"Искусство фехтования" на немецком, эта школа преподаёт использование длинных и двуручных мечей. В Kunst des Fechtens рубящие удары преобладают над колющими. Подобно Мечу Удан, Kunst des Fechtens основан на пяти основных движениях и двенадцати второстепенных, все они полагаются на тайминг и стойку. Этот стиль более агрессивен, использует рычаги и грубую сил.

Доступные техники: Полумеч, Бой с несколькими противниками, Сила противодействия (Парирование), Рывок Дракона, Рипост, Податливая Сила (Рипост)

КЮДЗЮЦУ

Kyujutsu

"Искусство стрельбы из лука" и одно из профильных занятий самураев. Оно использовалось в средневековой Японии. К концу XVI века стиль пришел в упадок из-за массового распространения огнестрельного оружия. Кюдзюцу, а также более формальное кюдо, путь лука, выжило в вид формы искусства, которое подчеркивает эстетику, а не практичность. К XXI-му веку кюдзюцу возродилось вместе с самурайским образом жизни. Вместо традиционного лука юми, практикующие используют современные составные луки.

Доступные техники: Точечная атака (Булавка), Стрельба в рукопашной (Луки), Линейка, Руколом (Вырвать из Рук), Парящие оковы, Трикинг

ЛА ВЕРДАДЕРА ДЕСТРЕЗА

La Verdadera Destreza

(Фехтование рапирой)

Это испанское искусство фехтования сформировалось в XVI веке, отделившись от других европейских стилей акцентом на круговые движения мечом и концентрации на ударах и контрударах рапирой. Современное фехтование как вид спорта происходит от дестрезы. Мастера этого искусства, Камилло, Агриппа и Тибо, дали свои имена конкретным оборонительным и наступательным приёмам. Большая часть схваток на мечах из тридов завязана именно на этой технике, так как она обладает наибольшей эффективностью и изяществом.

Доступные техники: Балестра, Бой с несколькими противниками, Защита от нескольких противников, Сила противодействия (Парирование), Рипост, Податливая Сила (Рипост)

МЕЧ УДАН

Wudang Sword

Этот стиль является частью великой традиции боевых искусств удана. Он передавался из поколения в поколение на протяжении сотен лет и считался одним из величайших фехтовальных стилей в Китае. Множество вариации фехтования в других китайских боевых искусствах происходят от Меча удан, но ни один из них не превосходит оригинал. Стиль использует один меч, шесть стоек и 132 движения. Стиль красивый с изящными выпадами и прыжками. Удан дуй Цзянь – это танец, который исполняется, когда встречаются два мастера меча удан.

ФЕХТОВАНИЕ НА МЕЧАХ

Уличные самураи обожают свои мечи, но их классическим оружием является катана. На самом деле, за последние пятьдесят лет продажи катаноподобных мечей превысили все прочие благодаря всем ваннаби-самураям. Тем не менее, в мире есть и другие стили фехтования, которые не используют катану. В Европе существует три стиля фехтования на выбор: Фиоредеи Либери – фехтование двумя мечами, Кунст де Фехтенс – бой длинным мечом и Ла Вердадера Дестреза, который использует рапиру и является прародителем современного фехтования. С кэндзюцу конкурирует Меч Удан с использованием цзянь, обоюдоострого прямого меча.

1 Система РОСС (Российская Отечественная Система Самозащиты) — система рукопашного боя, разработанная Александром Ивановичем Ретюнских, является подвидом Русского стиля рукопашного боя. Запатентована в 1995 году.

2 Программа боевых искусств Корпуса морской пехоты США.

СТИЛИ БОЕВЫХ ИСКУССТВ

Каждый стиль может быть использован в качестве специализации умения. Некоторые из этих стилей могут быть специализацией для комбинации умений или с трудом подпадать под одно умение, поэтому описаны ниже. Мастер игры определяет, какие специализации к какому умению относятся.

Примеры: Бой чакрамом может стать специализацией одновременно Экзотическому Стрелковому и Рукопашному оружию; Ганката – огнестрельному и дубинкам.

Безоружный Бой
52 блока
Айкидо
Бешеный
Бокс (Броулер)
Бокс (Классический стиль)
Бокс (Свормер)
Борьба (Профессиональный стиль)
Борьба (Спортивный стиль)
Борьба (Сумо)
Джит Кун До
Дзюдзюцу
Капоэйра
Каратэ
Карромелег
Крав Мага
Муай Тай
Пьяный Бокс
Санге ю асеро (Стиль ММА)
Тхэквондо
Огнестрельное Оружие
Ганката
Путь ковбоя
Тактика Одинокой Звезды
Тактика Странствующего Рыцаря
Фаерфайт
Гимнастика
Паркур
Клинки
Кендзюцу
Кунст де Фехтенс (Длинный меч)
Ла Вердадера Дестреза (Рапира)
Меч удан
Окичито
Пенчак-силат
Фиоре деи Либери (Обоеручный бой)
Дубинки
Арнис Де Мано
Бартицу
Джого-дю-пау
Окичито
Фехтование посохом
Стрельба из лука
Кюдзюцу
Турецкая стрельба из лука

Доступные техники: Балестра, Завершающий приём, Летящий Удар, Линейка, Иай-Дзюцу, Рипост

МУАЙ ТАЙ

Muay Thai

Часто называемый тайским боксом муай-май на самом деле профессиональный спортивный стиль, подчеркивающий быстрые и жестокие удары ногами, коленями и локтями. Он был частью военной подготовки Таиланда и стал популярным спортом в тридах. С начала 2030-х годов он неизменно входил в пятерку самых популярных национальных спортивных событий наряду с давними фаворитами, такими как бокс и новыми видами спорта, типа городской борьбы.

Доступные техники: Клинч, Сокрушающие челюсти, Завершающий приём, Атака пинком, Громовой удар, Ти Као

НИНДЗЮЦУ

Ninjutsu

Ниндзюцу – это японское искусство неконвенционной и партизанской войны. Оно также известно как путь ниндзя. В рамках ниндзюцу существует восемнадцать различных дисциплин, ответственных за использование меча, посоха, рукопашном бою и даже пиротехники. Представленная здесь техника фокусируется на рукопашном бою.

Доступные техники: Встречный удар, Дим мак, Летящий Удар, Атака пинком, Рандори (Грязный Трюк), Трикинг

ОКИЧИТО

Okichitaw

Этот боевой стиль был основан на кри – смеси дзюдо и тхэквондо. В ГКА на нём основано обучение военных. Для Сиу изучение окичито – обязательная часть годовой службы, только потом идёт продвинутое обучение Бешеных. Основным оружием, используемым в этом боевом искусстве, являются боевая дубинка с перекладиной и длинный нож; в стиль также включены приёмы рукопашного боя, основанные на положениях рук с этим оружием. Кроме того, в окичито используется томагавк и прерийный кинжал, специфическое оружие индейцев.

Доступные техники: Точечная атака (Булавка), Встречный удар, Сила противодействия (Парирование), Рандори (Точно в цель), Теневой Блок, Шалтай-Болтай

ПАРКУР

Parkour

Хотя этот стиль сам по себе не боевой, его следует упомянуть как набор гимнастических приемов для быстрого и эффективного перемещения персонажа по любой местности. Он возник в военных как техника пересечения препятствий и превратился в городской стиль путешествий. С 1980-х годов паркур использовался в плотной городской среде теми кто не

КИБЕРНЕТИКА И БОЕВЫЕ ИСКУССТВА

Кибернетика имеет некоторые особенности, которые необходимо учитывать в контексте боевых искусств. Вот некоторые из них:

КИБЕРНЕТИЧЕСКИЕ КОНЕЧНОСТИ И КИСТИ

Рейтинг Силы отдельных кибернетических конечностей или частичной кибернетики может быть использован различными способами. При нанесении урона подавлением персонаж может использовать Силу отдельной руки, руки или ноги, а различные удушающие захваты могут быть сделаны либо рукой (пример: полунельсон), либо кистью (захват трахеи), либо ногой (треугольник).

ВСТРОЕННЫЕ БРИТВЫ, КЛИНКИ И ШПОРЫ

Хотя это оружие отлично режет тушки, оно не совместимо со всеми действиями и приемами. Например, при попытке бросить, схватить, подчинить или разоружить противника, персонаж не получает бонусные кубики за специализацию на кибероружии. Кроме того, кибернетическое оружие может быть повреждено и сломано в бою. Это особенно верно для стиля Санге ю асеро. Поскольку атака с использованием кибернетического оружия ближнего боя основана на Физическом пределе персонажа, нет смысла снижать Точность оружия (это оцифровывается как Точечная атака в локацию). Вместо этого успешная Точечная атака уменьшает значение БР на 1. Если кибернетическое оружие повреждается таким образом более одного раза, оно больше не может правильно втягиваться (если упомянутое кибероружие было втягиваемым). Повреждения кибероружия могут быть устранены только специалистом по кибернетике за одну десятую стоимости железки и требуют прохождения Длительной проверки Логики + Кибертехнология [Ментальный] (10, 1 час).

СКИЛЛВЭР

Да, скиллвэр может поднять рейтинг нужного умения, персонажу всё ещё требуется изучить стиль и техники отдельно.

мог позволить себе собственный транспорт. Различные банды, такие как сиэтлские «Пауки», активно натаскивают своих членов основываясь именно на паркуре.

Доступные техники: Сгибающийся тростник, Подъем Разгибом, Прыжок Богомола, Цепкость Обезьяны, Катящееся Облако, Теневой Блок

ПЕНЧАК-СИЛАТ

Pentjak-silat

Древнее боевое искусство Индонезии, ему более тысячи лет, Пенчак-силат на самом деле является общим термином для нескольких техник. Он учит использованию нескольких видов оружия, таких как крис, и фокусируется на поражении жизненно важных точек противника. Практикуется преимущественно в Индонезии. Адепты обнаружили, что этот стиль особенно эффективен в комбинации с оружейными фоками.

Доступные техники: Точечная атака (Сломать оружие, Обезоружить), Дим мак, Цзяо Ди (Натиск), Рандори (Точно в цель), Шёлковая Буря

ПУТЬ КОВБОЯ

Cowboy Way

Названный в честь самых известных практиков, Путь ковбоя берёт начало ещё с гуннов, татар и даже персов, которые использовали лассо в рукопашном бою, чтобы заманить противников в ловушку и стащить их с лошадей или вырывать из строя. Сегодня эта техника включает смесь огнестрельного боя, использования веревки и рукопашного боя, стилизованного под триды. Носить стетсон не обязательно, но стильные практики всё равно это делают.

Доступные техники: Точечная атака (Опутать), Линейка, Косарь, Руколом (Вырвать из рук), Трясучка, Трикинг

ПЬЯНЫЙ БОКС

Drunken Boxing

Пьяный бокс, или зуи кван, – это стиль, который повторяет движения пьяного. Смысл в том, чтобы сделать движения практика непредсказуемыми. Несмотря на то, что он выглядит неуравновешенным, мастер пьяного бокса искусен в акробатике и поддержании баланса. Хотя стиль не требует употребления алкоголя и буквально становления пьяным боксером, некоторые воспринимают её слишком буквально. В нескольких ГКА изучение пьяного бокса было запрещено из-за излишнего погружения в духовные основы и последующих эксцессов.

Доступные техники: Точечная атака (Обезоружить, Feint), Непокорный танец, Отморозок, Кармическая реакция, Двухголовая Змея

САНГЕ Ю АСЕРО

Sangre y acero

Также известный как Эстлицли и Арс Кибернетика, жестокий стиль кибернетического боя, зародившийся в тёмных уголках Теночититлана. В гладиаторских ямах бойцы используют новое и смертоносное кибернетическое оружие, чтобы удивить своих противников. Любой, кто думает, что может сражаться в этих ямах без аугментаций, на следующий день быстро становится пищей баргейстов. Этот стиль практикуется только в Ацтлане, и его практики делятся на два типа: те, кто выжил и живет в спонсируемой роскоши, и мёртвые.

Доступные техники: Точечная атака (Сломать оружие), Клинч, Сокрушающие челюсти, Завершающий приём, Рывок Дракона, Трикинг

МАГИЯ И БОЕВЫЕ ИСКУССТВА

Касания, захваты, подчинение и клинч для касательных заклинаний

Когда персонаж и противник находятся в физическом контакте, например, когда маг подчиняется или подчиняет противника, и маг произносит заклинание, направленное на этого противника, противник может только сопротивляться эффектам заклинания и не может совершить проверку защиты от атаки прикосновением.

МАГИЯ МОРДОБИТИЯ

Некоторые маги могут попытаться сразиться с противником, используя заклинание, такое как Магические Пальцы. Но применить в таком случае боевое искусство весьма нелегко. Этот вид боя не получает бонусов от Тактического преимущества или Досягаемости, а также не наносит дополнительного урона, поэтому некоторые методы не применяются. Визуальные модификаторы применяются, поскольку использование заклинания основано на прямой видимости. Мастер игры может применить дополнительные модификаторы для любого действия, требующего утонченности, например, при использовании дим мак, если МИ чувствует, что это мешает концентрации заклинателя на магии.

ТЕХНИКИ И СИЛЫ АДЕПТА

Некоторые силы адепта, такие как Катящееся Облако и Лёгкое Тело, довольно похожи на техники боевых искусств. Если адепт обладает и силой, и техникой, то правила или бонусы силы заменяют выгоды и правила техники. Т.е. преимущества не складываются. Однако, если адепт отключает силу, то всё ещё может использовать и получить преимущество техники. Текущий список сил/методов с таким перекрытием:

Сила	Техника
Лёгкое Тело	Катящееся Облако
Лёгкое Тело	Прыжок Богомола
Бег по Стенам	Цепкость Обезьяны

ТАКТИКА ОДИНОКОЙ ЗВЕЗДЫ

Lone Star Tactical

Тактическая подготовка Одинокой Звезды вращается вокруг контроля толпы и боя с несколькими противниками. Корпорация также понимает важность выведения из строя оружия противника, а также то, что закирпичить пушку более приоритетно, нежели заставить бросить камень или палку.

Доступные техники: Точечная атака (Сломать оружие), Защита от огнестрельного оружия в рукопашной, Выпас, Защита от нескольких противников (Защищающийся отражал другую атаку), Стойкость дуба (Защита от натиска), Глубокие корни

ТАКТИКА СТРАНСТВУЮЩЕГО РЫЦАРЯ

Knight Errant Tactical

Тактическая подготовка сотрудников Странствующего Рыцаря – это реакция на высокую угрозу, которая подчеркивает способность нейтрализовать противника. Одна из частей этого обучения состоит в том, чтобы вывести из строя оружие противника, либо с помощью хакерства, либо силой. Такие методы были востребованы другими силами безопасности и стали основой их собственных стилей.

Доступные техники: Колющий крюк, Сломанный Клык, Точечная атака (Сломать оружие), Защита от огнестрельного оружия в рукопашной, Линейка, Недвижимый камень

ТУРЕЦКАЯ СТРЕЛЬБА ИЗ ЛУКА

Turkish Archery

Этот стиль имеет два уникальных боевых действия: Джармаки и Маджра. Джармаки – это сбалансированная стойка, позволяющая лучнику стрелять из-за головы, получая лучший угол стрельбы, не подвергая себя опасности. Маджара – это другой хват; использование более коротких стрел и соответствующего лука. Цель, как гласит история, состоит в том, чтобы противник не мог использовать стрелы для ответного огня. В Турции мало практикующих стрельбу из лука, большинство людей предпочитают огнестрельное оружие и смартлинки, но в Стамбуле всё ещё проводятся турниры.

Доступные техники: Точечная атака (Булавка), Защита от огнестрельного оружия в рукопашной, Линейка, Шёлковая Буря, Парящие оковы, Громовой удар

ТХЭКВОНДО

Tae Kwon Do

Яркий стиль боевого искусства, разработанный более века назад в Корее. Он в основном состоит из ударов ногами и кулаками из положения стоя. Он отличается от каратэ высокими ударами ног и быстрыми приемами рук.

Доступные техники: Встречный удар, Летящий Удар, Атака пинком, Сила противодействия (Блок), Шалтай-Болтай, Трикинг

ДУХИ И БОЕВЫЕ ИСКУССТВА

Боевые духи стали несколько более привычными в Шестом мире, но всё ещё доставляют множество проблем. Такие техники, как Дим мак или сбивание, могут быть неэффективными благодаря широкому анатомическому разнообразию, которое духи проявляют при материализации. Попытка задушить дух обречена, так как, хотя они могут принимать физические формы, на самом деле они не дышат. Кроме того их сила Иммунитет накладывает отпечаток на многие стили. Ни один стиль боевых искусств не заточен на бой с духами, но техника для борьбы с такими необычными противниками всё же есть. Она называется Нейджа, и любой персонаж, который приобрел стиль боевого искусства, может её изучить.

НЕЙДЖА

Neijia

Сложное действие

На китайском так называется внутренняя сила. Она настолько близка к магии, насколько мирской человек вообще способен. Техника фокусирует духовную и ментальную силу персонажа для того, чтобы нанести материализованному духу урон в виде Атаки воли. Это позволяет персонажу совершить физическую версию астрального боя (стр. 344, ОКП SR5) против материализовавшихся духов. Стиль атаки основан на мягких и плавных движениях тайцзи и умственной дисциплине. Персонаж должен сначала совершить против духа успешную атаку касанием. Это может включать в себя захват или клинч, но он также считается, если персонаж погружён в духа. Используя для атаки только Силу Воли против Силы Воли, персонаж может нанести [Харизма + чистые успехи] единиц Оглушающего урона, которому дух должен противостоять. Этот урон не является Физическим, поэтому его нельзя использовать для снятия оберегов или магических барьеров. После совершения этой атаки персонаж чувствует себя опустошённым, ему необходимо сопротивляться Оглушающем урону в размере успехов (не чистых успехов) набранных защищающимся духом. Маги сопротивляются Истощению в соответствии со своей традицией; все остальные используют Силу Воли + Харизму.

ФАЕРФАЙТ

Firefight

Уникальный стиль боевой подготовки, разработанный Аресом в 2068 году на основе существующей военной боевой подготовки для городской местности. Он сконцентрирован на ближнем бот причём у противника подразумевается как наличие стрелкового оружия, так и его отсутствие. Изучающие фаерфайт, учатся эффективно использовать огнестрельное оружие в ближнем бою. Первоначально эти проприетарные техники изучали только команды Огнеборцев Ареса, но с помощью шпионажа и бегущих в тени доступ к ним получили несколько групп наемников и сил безопасности.

Доступные техники: Клинч, Защита от огнестрельного оружия в рукопашной, Стрельба в рукопашной (Пистолеты), Защита от нескольких противников (Союзник в рукопашной), Стойкость дуба (Против Сбивания с ног, Защита от натиска)

ФИОРЕ ДЕИ ЛИБЕРИ

Fiore dei Liberi

(фехтование двумя мечами)

Великий итальянский фехтовальщик XIV века Фиоре деи Либери был одновременно наёмником и мастером фехтования. Ближе к концу своей военной карьеры он опубликовал руководство по боевым искусствам с описанием различных боевых при`мов. Одним из акцентов в этом стиле была техника меча и кинжала. Его любимым оружием был длинный меч, который помещает этот стиль оружия между Кунст де Фехтенс и Дестреза.

Доступные техники: Точечная атака (Сломать оружие), Сила противодействия (Парирование), Рипост, Обоерукая Атака, Обоерукая Защита, Податливая Сила (Рипост)

ФЕХТОВАНИЕ ПОСОХОМ

Quarterstaff fighting

От баритцу стиль отличен использованием более длинного оружия и возможность быстрее атаковать, удерживая оружие за центр. Бой посохом, по большей части, изучается в Европе, но бодзюцу и пистолет крайне сходен с этим стилем. Всё дело в том, чтобы держать посох перед собой и двигаться, защищаясь и ища возможность перейти в атаку. Современная версия этого стиля с использованием посоха-вибранокса основана на полностью вымышленном стиле из трида Денн'Бук.

Доступные техники: Цзяо Ди (Сбить с Ног), Бой с несколькими противниками, Сила противодействия (Парирование), Шалтай-Болтай, Трясучка, Громовой удар

БОЙ В ТЕМНОТЕ

Стили боевых искусств не обучают сражаться без использования зрения, но есть отдельные специалисты, которые учатся полагаться на другие чувства, чтобы достичь успеха. С этой целью они изучают технику Поразить тьму. Любой персонаж, который приобрел стиль боевого искусства, может изучить эту технику.

ПОРАЗИТЬ ТЬМУ

Strike the darkness

Эта техника уменьшает зависимость персонажа от зрения в бою. Это смесь использования других органов чувств, таких как слух и обоняние, и тренировки памяти, запоминания предыдущих блоков и ударов, чтобы предсказать следующую позицию противника. Техника уменьшает штраф за Слепой бой на 1

ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ УРОН И БОЕВЫЕ ИСКУССТВА

Некоторые виды оружия, по-видимому, идеально подходят для конкретных боевых искусств. Как шоковые перчатки и карате, или электрошоковая дубинка и барицу. Заметили общую тему? Оружие, наносящее урон электричеством, даёт дополнительные возможности при использовании боевых искусств. Когда персонаж, обученный боевым искусствам, атакует противника с помощью особого оружия, такого как шоковая перчатка или оглушающая дубинка, у него есть выбор, какой урон нанести. Он может предпочесть обычный, неэлектрический урон, в полной мере используя любые техники боевых искусств, которые они используют, либо шоковый урон без чистых успехов или бонусов техник.

Если персонаж находится в контакте с противником во время захвата или клинча и имеет снаряжение, которое наносит электрический урон, персонаж может потратить Свободное действие, чтобы нанести противнику шоковое повреждение, при условии, что мастер игры согласен, что оружие также находится в контакте с противником. Если оружие не находится в сенсорном контакте, то это стоит персонажу Простого действия. Цель может попытаться вывернуться, но захват или клинч означает, что у них есть проблемы с перемещением, так что они получают штраф к проверке защиты -3 кубика. Как и в случае с атаками касанием (стр. 199, ОКП SR5), атака получает бонус. Как и в случае выше, в такой ситуации ни чистые успехи, ни техники не увеличат урон оружия.

ТЕХНИКИ БОЕВЫХ ИСКУССТВ

В этом разделе описываются новые действия, Точечные атаки и бонусы к действиям, которые можно получить при изучении боевых искусств. Эти техники могут быть приобретены только через стиль боевых искусств или качество Специалист узкого профиля (стр. 167). Обратите внимание, что персонажи должны использовать каждую технику сообразно со стилем боевого искусства, даже если техника доступна для различных стилей. Например, в то время как Броулер (стиль Бокса) включает технику Цзяо Ди, в данном случае это комбинация хука и джеба, сбивающая оппонента наземь.

Всякий раз, когда Точечная атака используется в качестве техники, происходит одно из двух. Если Точечная атака обычно доступна всем, персонаж может уменьшить модификатор Точечной атаки на 1. Если в описании Точечной атаки указано, что для него требуется обучение боевым искусствам, то персонаж может использовать эту технику, но не получает уменьшения модификатора Точечной атаки.

АТАКА ПИНКОМ

Kick Attack

Само собой, каждый может пнуть оппонента по яйцам, но не каждый может нанести удар ногой в грудину или крутануть вертушку. От традиционных ударов сзади, сбоку и наоборот до удара топором – это основа многих боевых искусств. Эта техника обеспечивает +1 Досягаемость к основным действиям безоружного боя. Многократные покупки этой техники не удлиняют ноги, а потому +1 от разных стилей не складываются.

БАЛЕСТРА

Ballestra

(Только клинки/дубинки)

Описание смотрите на странице 158.

БОЙ С НЕСКОЛЬКИМИ ПРОТИВНИКАМИ

Multiple Opponent Combat

Некоторые персонажи привыкли сражаться с несколькими противниками одновременно, ну или, по крайней мере, выводить из себя нескольких людей одновременно и потом служить им грушей. Эта техника обучает специфической премудрости атаки и защиты от нескольких противников, не зная, кто нападёт первым. Вышибалы, например, могут наловчиться вышвыривать сразу несколько бухариков, не зная, кто из горячих голов нанесёт первый удар. Когда персонаж решает атаковать нескольких противников (Свободное действие Несколько Атак, стр. 209, ОКП SR5) с распределением атак по разным противникам. Персонажи могут добавить 1 к общему набору кубиков, если сражаются с двумя-тремя противниками, или 2 за четырёх или более противников. Бонус добавляется к общему набору, прежде чем тот будет разделён по атакам.

ВСТРЕЧНЫЙ УДАР

Counterstrike

Описание смотрите на странице 164.

ВЫПАС

Herding

Описание смотрите на странице 159.

ВЫРВАННЫЕ КОГТИ

Releasing Talons

Идеология техники заключается максимально эффективном избавлении противника от оружия. Она уменьшает штраф за Точечную атаку (Обезоружить) на 1.

ГЛУБОКИЕ КОРНИ

Rooted Tree

Позволяет персонажу быстро сместить свой центр тяжести и противостоять атаке, пытающейся переместить его. Техника обеспечивает +1 к Физическому пределу при сопротивлении действиям Толчок, Тарань или На амбразуру.

ГРОМОВОЙ УДАР

Thunder Strike

Яростный удар кулаком или оружием. Это не просто удар по носу, это мощнейший удар по носу, который делает вашего противника ещё более уродливым. Техника уменьшает штраф за Точечную атаку (Сильный Удар) на 1.

ДВУХГОЛОВАЯ ЗМЕЯ[1]

Two-headed Snake

Эта техника основана на обмане противника, фокусируясь на сокрытии собственной техники. Она также позволяет подбросить противнику ложную информацию о вашем состоянии. Техника уменьшает штраф за Точечную атаку (Финт) на 1, но только в ближнем бою.

ДИМ МАК

Dim Mak

Также известная как Прикосновение смерти, техника использует артерии и нервные точки, чтобы вызвать длительную боль, делая целевую руку или ногу неэффективными. Уменьшите штраф за Точечную атаку (Конкретная локация) на 1. Удар должен быть нацелен на руку или ногу.

ЗАВЕРШАЮЩИЙ ПРИЁМ

Finishing Move

(Только ближний бой)

Описание смотрите на странице 159.

ЗАЩИТА ОТ НЕСКОЛЬКИХ ПРОТИВНИКОВ

Multiple Opponent Defense

Временами вы колошматите пачку врагов, временами вас бьют толпой. В последнем случае используйте эту технику, чтобы получить шанс сохранить изначальную форму и целостность черепа. Если у вас есть эта техника и вы подвергаетесь нападению в ближнем бою несколькими нападающими, уменьшите модификатор за Союзника в рукопашной нападающих на 1 или уменьшите

1 Поэтому тот, кто умело ведет войну, подобен змее-шуайчжань. Шуайчжань живет на горе Чаншань. Если ударить ее по голове, отзовется хвост; если ударить по хвосту, отзовется голова. Если ударить по середине, отзовется и хвост, и голова. – Суньцзы

штраф Защищающийся отражал другую атаку на 1 (т.е. штраф -1 кубик начинается с третьей атаки). Персонаж может использовать только один из этих вариантов, указанный в конкретном стиле боевых искусств.

ЗАЩИТА ОТ ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ В РУКОПАШНОЙ

Close Quarter Defense Against Firearms

Данная техника учит персонажа избегать попадания пули во время ближнего боя. Это включает в себя удержание противника на линии стрельбы других противников и сохранение подвижности. Техника даёт бонус +1 к проверкам защиты от стрелковых атак, если вы участвуете в ближнем бою.

ИАЙ-ДЗЮЦУ

Iaijutsu

Описание смотрите на странице 159.

КАРМИЧЕСКАЯ РЕАКЦИЯ

Karmic Response

Что посеешь, то и пожнёшь. С помощью этой техники персонаж практикует не только выход из захвата или клинча, но и делает это таким образом, чтобы отменить захват. Персонаж может совершать действие Рокировка (и Точечная атака, и Пребывающее действие) вместо действия Побег.

КАТЯЩЕЕСЯ ОБЛАКО

Rolling Cloud

Метод регулировании кинетической энергии, позволяющий избежать травм от падения. Это включает в себя сопротивление травмам от падения/прыжка с высоты или от броска. Техника уменьшает ЗУ от падения на 1.

КЛИНЧ

Clinch

Описание смотрите на странице 160.

КОЛЮЩИЙ КРЮК

Barbed Hooks

(Только ближний бой)

Персонаж быстрее атакует приближающихся противников. Эта техника дает бонус +1 к проверкам Прерывающего действия Перехват.

КОСАРЬ

Haymaker

(Только ближний бой)

Описание смотрите на странице 160.

ЛЕТЯЩИЙ УДАР

Flying Kick

Описание смотрите на странице 160.

ЛИНЕЙКА

Hammerfist

Адаптирует некоторые геометрические приемы бильярда для определения лучшего угла атаки. Эта техника позволяет нападающему максимизировать силу против самой слабой части хватки противника на объекте, и успешнее вышибить предмет из руки. Уменьшите штраф за Точечную атаку (Вырвать из Рук) на 1.

НА ВЫХОД!

Throw Person

Описание смотрите на странице 160.

НЕДВИЖИМЫЙ КАМЕНЬ

Imposing Stone

Эта техника используется при перехвате противника, пытающегося пройти мимо персонажа. Персонаж занимает позицию, в которой противник не может пройти мимо. Добавьте 2 к значению урона персонажа при расчете, того, был ли противник остановлен атакой персонажа. Этот бонус не добавляется к фактическому значению наносимого урона — он используется только для определения останавливающей силы.

НЕПОКОРНЫЙ ТАНЕЦ

Defiant Dance

Эта техника использует гибкость персонажа, помогая ему превратить недостаток в преимущество. Когда персонаж пытается выбраться из Захвата, уменьшите штраф за Точечную атаку (Рокировка) на 1 или уменьшите порог Прерывающего действия Рокировка на 1 (по выбору игрока).

ОБОЕРУКАЯ АТАКА

Two-weapon Style Attack

(Только дубинки/клинки)

Двойные бароу или двойная дага эскримы, Реото Дзютто и современное фехтование с мечом и кинжалом – все эти боевые искусства обучают сражаться с оружием в каждой руке. Каждое оружие может иметь Досягаемость только 1 или 0. Данная техника рассматривает оба оружия как одно. При атаке используйте меньшую Досягаемость двух видов оружия, но добавьте 1 к Точности и Значению Урона более длинного оружия. Чтобы использовать эту технику персонаж должен уметь и быть готов использовать оружие в каждой руке.

ОБОЕРУКАЯ ЗАЩИТА

Two-weapon Style Defense

(Только дубинки/клинки)

Эта техника посвящена защите персонажа. Персонаж получает бонус в 2 кубика при использовании Плотной Обороны от атак ближнего боя. Чтобы использовать эту технику персонаж должен уметь и быть готов использовать оружие в каждой руке.

ОТМОРОЗОК

Full Offense

Описание смотрите на странице 161.

ПАРЯЩИЕ ОКОВЫ

Soaring Shackles

Эта техника концентрирует внимание персонажа на движениях противника, ища пересечение снаряда, барьера и противника. Она уменьшает штраф за Точечную атаку (Булавка) на 1.

ПОДАТЛИВАЯ СИЛА

Yielding Force

Антитеза Силе противодействия, Податливая Сила – это практика использования силы противника против него самого. Она даёт +1 кубик Рипосту, +1 кубик Встречному удару или +1 кубик Броску (включая действия На выход! и Совместное падение). Персонаж может использовать только один из этих вариантов, указанный в конкретном стиле боевых искусств.

ПОДЪЕМ РАЗГИБОМ

Kip-up

(Только ближний бой)

Описание смотрите на странице 161.

ПОЛУМЕЧ

Half Sword

(Только клинки)

Описание смотрите на странице 161.

ПРЫЖОК БОГОМОЛА

Leaping Mantis

Позволяет прыгать значительно дальше. Максимальная дистанция горизонтального прыжка увеличивается с [Ловкость x 1,5] метра до [Ловкость x 2] метров.

РАНДОРИ

Randori

Это вольная техника спарринга с использованием любых необходимых средств. В то время как вариации включены в формализованные боевые искусства, такие как дзюдо и айкидо, общая техника включает в себя выдавливание глаз и другие травматичные захваты и атаки. Уменьшите штраф за Точечную атаку (Грязный Трюк) на 1, уменьшите штраф за Точечную атаку (Точно в цель) на 1 или уменьшите штраф за Точечную атаку (Глаз) на 1. Персонаж может использовать только один из этих вариантов, указанный в конкретном стиле боевых искусств.

РИПОСТ

Riposte

Описание смотрите на странице 164.

РУКОЛОМ

Knucklebreaker

Эта техника позволяет вырывать предметы из рук противника поражая кости и суставы пальцев. Персонаж может нанести урон обычной атаки ближнего боя, когда делает Точечную атаку (Обезоружить) или Точечную атаку (Вырвать из Рук). Игрок выбирает, к какому из этих двух Точечных атак применяется данная техника при её приобретении; если он хочет использовать её для обеих приёмов, ему нужно купить её ещё раз. Урон от этой техники только Оглушающий.

РЫВОК ДРАКОНА

Pouncing Dragon

(Только ближний бой)

Описание смотрите на странице 162.

СГИБАЮЩИЙСЯ ТРОСТНИК

Bending of the reed

Есть два способа противостоять атаке противника: встретить её лицом к лицу или уклониться от неё. Сгибающийся тростник позволяет избежать атаки, будучи более гибким и используя ловкость, чтобы не быть там, куда приходится удар. Эта техника даёт +1 кубик проверок защиты при использовании Прерывающего действия Уворот.

СИЛА ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ

Opposing Force

Практика встречи силы с силой. Различные боевые искусства как в Азии, так и в Европе используют технику для блоков и парирований. Её также можно назвать сильной или жёсткой техникой. Практикующие эту технику получают +1 кубик, чтобы Блокировать или +1 кубик, чтобы Парировать. Персонаж может использовать только один из этих вариантов, указанный в конкретном стиле боевых искусств.

СЛОМАННЫЙ КЛЫК

Broken Fang

Комбинация ударов, которые специально нацелены на различные виды оружия, чтобы сделать их менее эффективными. Даже лёгкое искривление меча может привести к тому, что удар пройдёт мимо цели. Уменьшите штраф за Точечную атаку (Сломать оружие) на 1.

СОВМЕСТНОЕ ПАДЕНИЕ

Sacrifice Throw

Описание смотрите на странице 165.

СОКРУШАЮЩИЕ ЧЕЛЮСТИ

Crushing Jaws

Техника охватывает клинчи и захваты, которые ломают кости и рвут мышцы. Она включает манёвры вроде консервного ножа, медвежьего объятия и бостонского краба,, запрещённые во многих видах спорта, поскольку могут привести к серьёзным травмам или смерти. Эта техника челюстей позволяет совершать Захваты (стр. 207, ОКП SR5) наносящие Физический урон, равный Силе персонажа. Эту технику можно использовать только один раз за боевой ход.

СТОЙКОСТЬ ДУБА

Oaken Stance

Эта техника практикуется в различных видах

борьбы; в боевых искусствах она также известна как стойка лошади. Она позволяет персонажу лучше контролировать равновесие, чтобы не быть сбитым с ног. Добавьте +1 кубик к проверкам защиты персонажа в ближнем бою, когда противник пытается использовать против него так Точечную атаку (Сбить с Ног), или +1 кубик проверки защиты в ближнем бою Отложенного действия Натиск. Персонаж может использовать только один из этих вариантов, указанный в конкретном стиле боевых искусств.

СТРЕЛЬБА В РУКОПАШНОЙ

Close Quarter Firearms
(Только дальнобойное оружие)

В начале времён, когда враг набегал на стрелков с мечами и топорами, такого рода тренировки помогали сохранить лучнику жизнь. Сегодня эта техника модифицирована, чтобы эффективно отстреливаться в ближнем бою. Она эффективна против натиска противника или для боя в замкнутом помещении. Техника изучается для определенного умения. При использовании огнестрельного оружия, лука или метательного оружия (в зависимости от стиля боевого искусства) уменьшите модификатор Атакующий находится в рукопашной на 1. Эта техника может быть приобретена несколько раз, каждый раз выбирая новое умение.

ТЕНЕВОЙ БЛОК

Shadow Block
Описание смотрите на странице 165.

ТИ КАО

Ti Khao

Пришедшая из муай-тай техника охватывает различные удары коленом, которые персонаж может совершать в плотном контакте с противником. Находящийся в клинче персонаж может использовать тело своего противника для усиления удара, получая +1 к ЗУ.

ТОЧЕЧНАЯ АТАКА (ОБЕЗОРУЖИТЬ)

Called Shot (Disarm)
(Только безоружный бой)
Описание смотрите на странице 148.

ТОЧЕЧНАЯ АТАКА (ОПУТАТЬ)

Called Shot (Entanglement)
(Только экзотическое оружие)
Описание смотрите на странице 148.

ТОЧЕЧНАЯ АТАКА (СЛОМАТЬ ОРУЖИЕ)

Called Shot (Break Weapon)
Описание смотрите на странице 151.

ТОЧЕЧНАЯ АТАКА (ФИНТ)

Called Shot (Feint)
(Только ближний бой)
Описание смотрите на странице 151.

ТОЧЕЧНАЯ АТАКА (ФИНТ)

Called Shot (Feint)
(Стрельба из лука или метательное оружие)
Описание смотрите на странице 151.

ТРИКИНГ

Tricking

Эта техника подразумевает смесь боевых искусств и гимнастики, включая широкую вариацию прыжков и сальто. В ней используются такие манёвры, как удар 540, удар бабочки и удар с двойным вращением. Трикинг также включает демонстрационные взмахи оружием вокруг тела персонажа. Такие маневры трудно выполнять, но они могут быть эффективны в запугивании неподготовленных людей, не желающих сражаться. Техника уменьшает штраф за Точечную атаку (Удар-трюк) на 1.

ТРЯСУЧКА

Stagger

Фокусирует атаки на сенсорных и нервных областях, чтобы дезориентировать противника. Техника ответственна за хлопок по ушам, удары в пах, солнечное сплетение или в горло. Не самая приличная тактика, но бег по теням – это вам не светский раут. Техника уменьшает штраф за Точечную атаку (Встряхнуть) или Точечную атаку (конкретная локация (Глаз, Ухо, Грудина)) на 1.

ХВАТКА УДАВА

Constrictor's Crush

Эта техника отвечает за различные удушающие приёмы, обычно включающие лишение кислорода или ограничение притока крови к голове, чтобы быстрее подчинить цель. При нанесении урона подчиненному противнику персонажу получает +1 к ЗУ.

ЦЕПКАЯ ЛОЗА

Grasping Vines

Эта техника позволяет практику хлыста, цепи или веревки быстро опутывать противника. Уменьшите штраф за Точечную атаку (Опутать) на 1 (только экзотическое оружие).

ЦЕПКОСТЬ ОБЕЗЬЯНЫ

Monkey Climb

Эта техника позволяет бегущим использовать рычаги и углы, чтобы быстро перелезть через короткие стены. Обычно персонаж бежит к стене, чтобы получить импульс, а затем использует эту энергию в своих интересах. Для любой стены высотой 5 метров или меньше эта техника позволяет персонажу подниматься без посторонней помощи со скоростью лазанья 1 метр за успех.

ЦЗЯО-ДИ

Jiao Di

Иначе именуемая "бодание рогом" техника предположительно использовалось в Китае для

сокрушения врагов императора. Эта техника позволяет персонажу наносить больше урона при атаке натиском. Использование Цзяо-Ди обеспечивает +1 ЗУ действия Натиск или уменьшает штраф за Точечную атаку (Сбить с Ног) на 1. Персонаж получает только одно из этих преимуществ, как указано в выбранном им стиле боевых искусств. Если он хочет получить оба бонуса, то должен приобрести оба варианта.

ЧИН НА

Chin Na

Искусство захвата и фиксации суставов. Существует семьдесят две специфические техники, включая манипуляции с малыми суставами. Правильное вытягивание или сгибание пальцев рук, ног или запястий даёт более слабому персонажу множество рычагов воздействия на более сильного. Добавьте +2 к Физическому пределу персонажа при действиях Удержания.

ШАЛТАЙ-БОЛТАЙ

Sweep

(Только ближний бой)

Позволяет лучше контролировать падение противника, когда персонаж сбивает его с ног (Нокаут, стр. 207, ОКП SR5). Он может нанести урон, как если бы это была обычная атака ближнего боя. Тип урона всегда Оглушающий.

ШЁЛКОВАЯ БУРЯ

Silken Storm

Серия изящных ударов по телу, направленных в крайне уязвимые точки. Техника может быть реализована голыми руками, дубинкой или с использованием как лезвия, так и плоской части клинка. Эта техника уменьшает штраф за Точечную атаку (Разделение Урона) на 1.

ПРИМЕР

Боевые искусства на практике

Встречный удар

Вомбат только что совершил ошибку, пролив свой напиток на жилистого парня, одетого во что-то похожее на белую пижаму. Вот только это умная мысль пришла к нему позже, когда он уже полез в драку. Оппонента зовут Рю, и он практикует каратэ (Встречный удар, Сила противодействия (Блок), Пинок, Шалтай-Болтай и Подъем Разгибом). В баре есть вышибала, который чувствует себя обязанным вмешаться. Когда Вомбат замахивается, то обнаруживает, что его удар блокирован правой рукой Рю, а левая рука бьёт в челюсть.

Вомбат опьянен и имеет штраф -1 на все действия. Он тратит Грань на перехват инициативу (осталось 4 очка Грани) и набирает Значение Инициативы 19. Рю в свою очередь выкидывает 16, а вышибала – 23.

Вышибала откладывает действие, чтобы посмотреть, как идут дела, прежде чем вмешаться.

Затем Вомбат бросается в атаку. У него Безоружный Бой 4, Ловкость 6 и Физический предел 5, но он получает штраф -1 за опьянение. Итого Вомбат набирает 5 успехов.

Рю использует Встречный удар, на котором специализируется. Он немедленно вычитает 7 из своего Значения Инициативы (теперь оно равно 9) и делает бросок Безоружного Боя 6, +2 за специализацию, и Ловкости 5, при Физическом пределе 7. Рю получает 6 успехов, что больше чем вомбатовы 5, так что Встречный удар успешен.

Значение Урона Рю составляет 6О + 1 чистый успех Встречного удара, итоговое ЗУ – 7О.

Вомбат делает проверку сопротивления урону: Тело 6 + броня 9, в котором получает только 4 успеха, так что он получает 3 клетки Оглушающего урона, заодно получая штраф за раны -1.

Сообразив, куда впрыгнул, Вомбат опасается противника, поэтому нанося ещё один удар старается быть осторожнее. Он делает бросок Безоружного Боя 4 + Ловкость 6 со штрафами -1 за опьянение и -1 за ранение, но он решает получить преимущество за Грань (теперь у него осталось 3 очка). Вомбат получает 4 успеха.

Рю решает сохранить свой оставшееся Значение Инициативы и не делать ещё один Встречный удар, поэтому он совершает стандартную проверку защиты, получая 5 успеха. Вомбат промахнулся. Ну хоть по морде не получил, тоже успех.

Теперь у Рю есть атака, и он пытается совершить Точечную атаку (Сбить с Ног). Он получает штраф на бросок -4 кубика, но всё равно набирает 4 успеха. Вомбат делает проверку защиты и получает только 2 успеха. Поэтому падает ничком. У Рю есть техника Шалтай-Болтай, то есть Вомбат должен ещё сделать проверку на сопротивление урону против ЗУ 8О. С броском сопротивления урону ему очень повезло и Вомбат отделывается только 1 клеткой Оглушающего урона. Но он всё ещё лежит.

Вышибала решает, что вмешиваться пока нет нужды, а Вомбат и Рю лишены Инициативы, так что боевой ход окончен.

На выход!

Ранее не участвовавший в драке посетитель решает, что пришло время повеселиться и впиливается в замес. Его зовут Кен, у него черный пояс по джиу-джитсу и следующие техники: Чин на, Клинч, Совместное падение, На выход! и Точечная атака (Обезоружить). Вомбат ждёт, что они оба бросятся на него, но когда Кен подходит к Вомбату, Рю не поворачивается к нему спиной. Шкала Инициативы выглядит следующим образом: Вомбат 27, Кен 26, Рю 17 и Вышибала 16

Вомбат замахивается и промахивается по Рю, штрафы дают о себе знать. Затем Кен бросается вперед и пытается вломить Вомбату с разворота, но тоже промахивается. Рю пытается ударить Вомбата, но, поддерживая направление дискуссии, промахивается. Вышибала продолжает откладывать действия. Значение Инициативы Вомбата теперь 17, Кен 16, Рю 7 и Вышибала 6.

Вомбат решает выбить новичка и атакует Кена; бонус натиска компенсирует штрафы, и Вомбат получает 4 успеха. Кен декларирует Блок, поэтому он бросает Безоружный Бой 5 и Ловкость 5 с Физическим пределом 6. Он получает 5 успехов и вычитает 5 из своего Значения Инициативы (теперь оно равно 11).

Кен добивается успеха, и тогда он объявляет действие На выход!. Кен вычитает 10 из своего Значения Инициативы (снижая его до 1). Кен бросается в атаку и получает 5 успехов; Вомбат совершает проверку защиты и получает только 2 успеха.

Сумма Силы (5) и чистых успехов (3) Кена больше, чем Физический предел Вомбата (5). Рейтинг Тела Вомбата равен 5, так что Вомбат отлетает на 3 метра. После броска на сопротивление урону (Тело + броня) он получает 3 клетки Оглушающего урона (тип урон Оглушающий, т.е. модифицированное значение брони выше, чем модифицированное значение урона).

Сейчас Значение Инициативы Вомбата равно 6, а у Кена – 1. Рю и Вышибала откладывают свои действия.

Точечная атака (Вырвать из Рук)

От побоев в Вомбата съезжает крыша и он вытаскивает скрытый пистолет. Он использует Сложное действие, чтобы вытащить пистолет, так как тот не в быстро расстёгиваемой кобуре или подходящем положении.

Вышибала, который оказался адептом, решает, что сейчас самое время приступить к работе. Он знает следующие техники: Защита от огнестрельного оружия в рукопашной, Колющий крюк, Недвижимый камень и Линейка. Он подбегает к Вомбату и пытается выбить пистолет из его рук. Он делает так Точечную атаку (Вырвать из Рук). Вышибала бросается в атаку со следующими значениями: Ловкость 6, Безоружный Бой 8, -4 за Точечную атаку и +1 за Линейку. Он не получает бонус специализации + 2, потому что не изучил соответствующий стиль, но всё равно получает 7 успехов. Вомбат набрал 3 успеха на проверке защиты. Вышибала получает 4 чистых успеха, достаточно, чтобы отправить пистолет в полёт на 4 метра. Пистолет улетает за барную стойку.

Теневой Блок

Опять настало время бросков Инициативы. Вомбат получает Значение Инициативы 20, Вышибала бросает 18, а Рю и Кен по 16.

Вомбат решает, что пришло время попрощаться по-английски. Он направляется к двери и пытается увернуться от трёх противников. Он бросает Ловкость + Гимнастика [Физический] и получает 3 успеха, вполне достаточно, чтобы избежать Перехвата и соответствующих атак. Значение Инициативы Вомбата теперь равно 10.

Вышибалу не устраивает, что столь наглый дебошир пытается сбежать, поэтому он тратит точко Грани на Теневой Блок. Вышибала бросает Ловкость + Гимнастика [Физический] порог которой равен 3, т.е. успехам Вомбата. Вышибала уменьшает своё Значение Инициативы на 5 и получает 4 успеха, т.е. 1 чистый успех. Это уменьшает чистые успехи Вомбата до 2. У Вомбата больше нет достаточного количества чистых успехов, чтобы автоматически пройти мимо всех. Вышибала решает, что именно он должен вломить Вомбату. Его Значение Инициативы уже упало с 18 до 13 благодаря Теневому Блоку, но он жертвует ещё 5 единицами ради Перехвата. У Вышибалы нет готового оружия, так что он совершает проверку Безоружного Боя + Ловкость [Физический]. Вышибала получает 2 чистых успеха, которые добавляются к его Силе, повышая Значение Урона до 7. Вомбат получает 4 успеха на проверке сопротивления урону, таким образом окончательный урон становится равен 3, что меньше, чем его рейтинг Тела. Это означает, что перехват Вышибалы не удался, так что Вомбат выскакивает на улицу, зарёкшись ввязываться в драку бесплатно.

ПОЧИНИТЬ ВЕСЬ СЛОМАННЫЙ ДРЕК

ОКП SR5 даёт основные правила починки снаряжения и металюдей. Но не все вещи чинятся одинаково, поэтому у нас есть несколько более конкретных правил, чтобы помочь мастеру игры лучше отразить разнообразие ремонтных работ, которые происходят в Шестом мире.

СЛЕПЫЕ ДА ПРОЗРЕЮТ, ГЛУХИЕ ДА УСЛЫШАТ

Теперь, когда Точечные атаки могут быть нацелены на конкретные части тела, мы также можем конкретизировать броски на остановку кровотечения или возвращение в строй пальца на курке. Некоторые из этих бросков описаны в рамках конкретного действия, но здесь мы рассмотрим некоторые другие ситуации.

Ослеплённые глаза и оглохшие уши требуют дополнительного ухода. При работе со столь деликатными травмами любой тип проверки Лечения (Первая Помощь, Медицина, заклинания лечения и т.д.) увеличивает порог на 1. Если лекарь обработал большее количество клеток урона чем ЗУ Точечной атаки, травма считается излеченной, безотносительно того, сколько осталось других повреждений.

СЛОМАННОЕ ОРУЖИЕ

Стандартные правила Создания и ремонта (стр. 153, ОКП SR5) предоставляют основные правила, но при поломке пушек, ножей, мечей и шпор подходят только в общих чертах. Вот несколько способов углубиться в сборку разбитых кусочков.

Для начала, всё сломанное оружие ближнего боя требует Длительной проверки с Долгим интервалом (1 час). Независимо от того, требует ли оружие перековки, балансировки или заточки, на это потребуется некоторое время. Порог проверок Ремонта должен основываться на том, насколько сильно снизилась эффективность оружия. При утрате Точности сложность Средняя (12) — чуть-чуть подточить или перебалансировать и как новое. Потеря Бронебойности повысит сложность до Трудной (18), тут уже нарушена целостность оружия. Потерю Досягаемости восстановить Очень Трудно (24), так как придётся в прямом случае собирать оружие из кусков, а с этим даже Элронд с кондачка не справится.

Зачастую самое сложное в ремонте – подсчитать издержки. Насколько экономически выгодно чинить любимую катану после стычки с каким-нибудь уличным психом с мечеломом? Если персонаж делает работу сам, то обычно смысл есть. Материалы для ремонта предмета стоят 2% от первоначальной стоимости за клетку восстанавливаемых повреждений, 10% от первоначальной стоимости оружия за каждую потерянную единицу Досягаемости, 5% от первоначальной стоимости за каждое очко Бронебойности и 10% за каждый пункт Точности. Да, возвращение серьёзно поломанного оружия из мёртвых может стоить столько же, сколько покупка нового, а то и больше, но оно было по существу уничтожено, поэтому его быстро не починят.

Реальная проблема затрат возникает, когда вы нанимаете кого-то для выполнения этой работы. Квалифицированный мастер запросит [рейтинг умения x количество часов на ремонт x 10] ньюйен плюс стоимость материалов по вышеприведённым расценкам. Особенно умелый мастер сделает работу быстрее, но, вероятно, и запросит больше. Настоящих мастеров всегда мало и найти их может быть напросто. Менее обученный специалист может запросить поменьше, но и трудиться он будет дольше.

ВЕСЬ ОСТАЛЬНОЙ ЛОМ

В опасном Шестом мире комлинки, автомобили, снаряжение и другие штучки могут быть уничтожены без особенных проблем, но всегда есть кто-то с навыками и запчастями, чтобы восстановить их. Общий принцип стоимости материалов также применяется: 2% первоначальной стоимости за клетку повреждений. Специфические атрибуты трудно повредить, особенно со всем снаряжением и лакомствами вселенной Shadowrun, но настоящие умельцы встречаются. В таблице "Все мои шестерёнки" указано, насколько сложно починить те или иные части.

Труд – это самая дорогая часть. Квалифицированный механик запросит [рейтинг умения x количество часов на ремонт x 10] ньюйен плюс стоимость материалов. Полезно помнить, что механик, работающий в обычной мастерской, вряд ли потратит на одну машину больше 4 часов в день. Оверпрайс, вероятно, убедит его сосредоточится на особенно важном проекте в течение восьми часов в день, но стоя на ходовой точке выгоднее распределить усилия, чтобы не уменьшать поток клиентов.

Большинство повседневных вещей в 2075 году обычно одноразовые, но иногда сентиментальная ценность заставляет людей поиздержаться. Следуйте базовому правилу – запчасти стоят 10% от первоначальной стоимости за клетку восстанавливаемых повреждений. Поскольку это повседневные вещи, рабочих легче найти, а потому и обходятся они дешевле. Мастер в этой области запросит [рейтинг умения x количество часов на ремонт x 5] ньюйен за услуги. Пороги проверок ремонта повседневного снаряжения примерно равен рейтингу устройства x 3. Если предмет кажется сложным или особо сильно повреждённым, увеличьте порог; если оно кажется простым, отто, соответственно, снизьте. У вас, как у мастера игры, есть власть. Иногда ею весело пользоваться.

ВСЕ МОИ ШЕСТЕРЁНКИ

Деталь	Порог	Цена
Антенна	4	20¥
Бензобак/батарея	18	1,200¥
Блокировка двигателя	24	25% от цены машины
Дверной замок	12	800¥
Окно	12	300¥
Ось	18	2,000¥
Привод окна	12	800¥

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

Наблюдение падение температуры на дисплее ВР, сидя в уютном тепле своей экстрим-палатке от КТМ ЭнвироГен, заставило Гранта Тоши испытать гордость за передовые системы регулирования температуры, которые он помог разработать. Было волнующе, наконец, выйти из лаборатории и работать в поле. Хотя вначале у него были некоторые сомнения относительно использования своего драгоценного отпуска для проведения личных полевых испытаний, он поборол эти сомнения.

Ветер снаружи продолжал завывать, а он наблюдал, как отметка на дисплее скользит ниже -30° С, он стянул с себя последнюю одежду, чтобы по-настоящему насладиться уютными +24° С внутри просторной палатки. Он подумал о вое и раскрыл дополнительное окно в ВР, чтобы записать заметки для предлагаемого обновления, с улучшенным шумоподавлением. За этой запиской вскоре последовали ещё несколько заметок о том, как его разработать, не ставя под угрозу другие системы.

Он был в середине разработки уравнения поглощения тепла для нового усовершенствованного звукопоглощающего материала Сайренто™ КТМ, когда программа-агент Шийонин сообщила ему о получении нового сообщения.

<*Одевайся, выходи из палатки и уходи.*> Никакой подписи. Нет аутентификационного кода передачи.

Тоши обдумал свои варианты. Выполнение приказа в сообщении, не было одним из них. Он только недавно пришёл на это место с проводником, Шань-Джуна, который сейчас был на пути другому альпинисту, отправившему сигнал бедствия, что они получили около часа назад. Он не проживет долго без проводника, и он это знал. Тоши решил, что лучше просто договориться.

Он нажал на значок ответа в ВР и начал печатать на виртуальной клавиатуре: <*Я понял смысл вашего сообщения и не хочу спорить или оскорблять, но не думаю, что смогу выйти...*>

При звуке пары быстрых хлопков Тоши перестал печатать. Он почувствовал, как холод сразу начал заполнять воздух, и посмотрел вверх, чтобы увидеть две дыры в верхней части палатки, которые хлопали и увеличивались на порывистом ветру. Тоши нажал на иконку голосовой клавиатуры и начал произносить оставшуюся часть сообщения, одновременно с эти он взял ремонтный комплект и поспешил поработать над дырами.

«... из этой палатки и выжить, точка, я хотел бы заключить альтернативную договоренность, точка, вы намерены получить эту палатку для нанявший вам корпорации, конкурента КТМ, вопросительный знак, окончание сообщения, отправить». Его голос был относительно спокойным и пока его руки отчаянно распыляли ремонтную жидкость ИнстаСел™ на отверстия. Палатка была «запечатана» через мгновение после отправки сообщения.

Ответ пришел быстро.

Прозвучал ещё один хлопок и почти мгновенно что-то маленькое и быстрое, врезалось в его живот, пронзив его насквозь, прежде чем вылететь с другой стороны палатки.

Тоши не удосужился посмотреть вниз; он знал, что его застрелили. Это было не так больно, как он всегда предполагал. Его колени быстро подогнулись, и он упал на груду одежды, которую сбросил, чтобы насладиться теплом палатки. Тоши попытался сесть, но обнаружил, что мышцы живота не реагируют. Он вытянул шею вверх и вниз и увидел чистое отверстие на месте попадания пули, а затем разбрызганную кровь вокруг выходного ответсия палатки.

Холодный воздух, дующий из отверстия, коснулся его лица и превратил дыхание в ледяной туман. Ледяной ветер остудил его раненый живот. Наконец он посмотрел вниз и увидел пар, поднимающийся от его теплой крови. Кровь быстро замерзла, и вместо того, чтобы свертываться, чтобы закрыть рану, кровь образовывала ледяную корку.

Спокойствие внезапно покинуло его, сменившись паникой и страхом. «Помогите!» – закричал Тоши, снова и снова. Небольшая часть его сознания знала, что вой ветра был намного громче его криков, которые становились все тише и реже с каждым глотком ледяного воздуха, который он втягивал в лёгкие.

Вскоре воздухом в палатке стало больно дышать, и Тоши начал колебаться на грани сознания. Он запомнил, как смотрел на палатку и появился Шан-Джун. Он запомнил ледяной холод, когда его тащили на снежную гору. Он запомнил чувство «не-ощущения», полную потерю физических ощущений. Он запомнил оглушающий взрыв и лавину. Он запомнил свет, голоса, тепло резервуара с питательными веществами. Он запомнил лицо Шань-Джуна и ледяную смерть, от которой едва ушёл.

ВСТУПЛЕНИЕ

Для выживания в тенях необходима не только лучшая броня или мгновенные рефлексы. Иногда требуется знать, когда не нужно надевать эту броню, или о том, когда нужно отключить эти рефлексы, чтобы тело бегущего не начало пожирать само себя, чтобы остаться в живых. Умные бегущие знают, что окружающая среда может убить столь же наверняка, как пуля в голову, и часто намного более болезненно.

Окружающая среда также является важным элементом кампаний в Shadowrun. «Это была тёмная и бурная ночь» – клишированное начало, но оно повторяется так часто по одной причине – эти элементы создают особое настроение. Окружающие условия могут играть роль в любой истории, задавать настроение, ограничивать путешествие или передвижение, когда этого требует сцена, или поставлять вызов, который невозможно преодолеть с помощью пуль, клинков, бомб или бросания кубов.

Эта глава дает МИ и бегущим больше информации о выживании в экстремальных условиях, предлагая новые проверки для бегущих и раскрывая основные правила Усталости от Условий Среды в пятой редакции Shadowrun (стр. 182), специально описывая характеристики этих условий среды. В этой главе также представлены некоторые новые правила для создания расширенных эффектов для долгосрочных кампаний, которые возникают из-за чрезмерного воздействия определенных негативных аспектов условий среды. Правила Усталости фокусируются на непосредственном или кратковременном воздействии экстремальных условий среды. Эти эффекты могут использоваться в игре любое время и в любой сессии, когда среда используется в качестве препятствия. Правила для долгосрочных эффектов, напротив, могут вступать в игру в течение длительных кампаний и, возможно, могут проявляться как качества персонажа.

Игрокам целесообразно использовать этот раздел в сочетании с главами «**Арсенал**» (стр. 16), «**Броня и защита**» (стр. 90) и «**Тактика и инструменты**» (стр. 122), чтобы они могли выбирать подходящие инструменты, которые могут понадобиться им для выживания в их следующей поездке в самые опасные части Шестого Мира.

ОПАСНОСТИ МИРА

Несмотря на дождь, снег, гололёд и град, бег должен продолжаться. Не говоря уже о иссушающей жаре, гнетущей влажности, леденящем холоде, тошнотворном загрязнении и обжигающей клетки радиации. Бегущие не всегда работают в хороших условиях, а погодные условия больше, чем просто просто фон, добавляющий глубины, эмоций и вызова в бег Шестого Мира.

В каждом из следующих разделов описываются основные опасности, связанные с разными средами, более подробно определяется категории и их значения в этой среде в пятой редакции Shadowrun, а также предлагаются различные модификаторы, позволяющие оставаться здоровыми и стрелять прямо в различных условиях среды.

ЖАРА

Опасность жары не ограничивается огнеметом в руках местного хэллоуинера. Большинство опасностей превышения температуры гораздо более тонкие и, хотя правила в основной книге правил могут использоваться для обработки неописанных ситуаций, здесь мы представим более подробные рекомендации и некоторые модификаторы ограничений и навыков, чтобы принести реальную опасность проводить слишком много времени в духовке.

Метачеловеческое тело может быть достаточно устойчивым, когда дело доходит до жары, но только до определённого момента. Потоотделение, теплопроводность, распределение тепла и тепловыделение являются основными способами поддержания стабильной внутренней температуры тела метачеловека. Как только температура окружающего воздуха превышает регулируемую температуру тела человека, проблемы возникают в трех из четырех случаев, и тогда природные методы становятся почти полностью неэффективными. Когда становится слишком жарко только потоотделение продолжает оставаться эффективным способом отвода избыточного тепла. Однако оно требует дополнительных ресурсов от организма и создаёт другие проблемы для перегретого бегущего.

Основная тема жарких условий среды раскрыта здесь. Врезка «**Вода в воздухе**» показывает, как влажность

может влиять на различные среды и как Усталость от условий среды зависит от влажности. Смертность в таких условиях очень высока, при экстремальных температурах среднестатистический человек может выжить только в течение минуты. Держись подальше от духовки!

ОПАСНОСТЬ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ

СЛАБАЯ

Слабая жара колеблется от 32° до 38° по Цельсию (от 90° до 100° по Фаренгейту). Эти температуры можно найти во всём мире, особенно в тропиках. В летние месяцы такие температуры бывают даже на севере до Нома на Аляске, Атабаского Совета и на юг до Огненной Земли в Аргентине. Летняя городская жара может поддерживать такую температуру в течение нескольких дней, достаточно долго, чтобы изматывать бегущих на улице (сквоттеров или с уличным уровнем жизни) и влиять на них в течение длительного времени.

Этот уровень температуры обычный метачеловек легко переживает. Она начнёт вредить только через восемнадцать часов или около того. Обычно к этому моменту наступает ночь, и температура падает. Обычный метачеловек должен будет подвергаться воздействию этой температур в течение тридцати шести часов подряд без какого-либо вмешательства или защиты, чтобы упасть без сознания и шестьдесят часов подряд, чтобы умереть. Что делает такую температуру отличным способом убить бегущего медленно или пытать его (многозначительное подмигивание), но в естественных условия она не особенно опасна.

УМЕРЕННАЯ

Терпимая тепловая среда колеблется от 38° до 43° C (от 100° до 110° F). Такие высокие температуры обычно возникают только во время нетипичных тепловых волн в северных и южных широтах, но могут быть обычным ежедневным летним максимумом в средних широтах или во многих пустынных районах.

Этот температурный диапазон немного более неприятен, но мгновенно не убивает. Среднестатистический метачеловек может оставаться в сознании в этой среде восемнадцать часов, что должно быть достаточно, чтобы найти место для охлаждения. В среднем, при такой температуре смерть наступает только через тридцать часов. Если бегущий так надолго застревает в такой жаре, не найдя места для охлаждения, то он, вероятно, заслуживает смерти.

СУРОВАЯ

Суровая температура колеблется от 43° до 55° C (от 110° до 130° F). Это одни из самых отвратительных мест в Шестом Мире: Долина Смерти в КСП; пустыня Гоби в Азии, которая охватывает полдюжины наций; и Аравийская пустыня, где дневные температуры, даже в более мягкие месяцы, достигают этого диапазона. Летние месяцы в этих местах иногда переходят в Экстремальный диапазон. Эти температуры также обнаруживаются в некоторых из самых глубоких шахт Шестого Мира, где мегакорпорации копают землю, пытаясь вырвать каждую унцию ресурсов, которые они могут собрать для получения прибыли, или скрыть свои проекты от посторонних глаз.

Это уровень температуры, может быть опасным в течение сравнительно коротких периодов. Обычный метачеловек может прожить в такой среде только десять часов, меньше, чем длительность дня во многих жарких регионах, и рискует потерять сознание после шести часов воздействия суровой жары.

ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ

Экстремальная жара колеблется от 55° до 71° C (от 130° до 160° F). Обычно это самые высокие зарегистрированные температуры на поверхности Земли. Это также температуры, которые вы обнаруживаете в самых глубоких шахтах на планете при сбоях вентиляции (будь то из-за поломки или саботажа). Эти температуры могут также создаваться в других местах с «горячим» оборудованием, как кузни с расплавленными металлами или в местах с плохими мерами безопасности, введёнными алчными мегакорпорациями, которые ценят прибыль выше безопасности работников.

Такая температура находится на крайнем пределе терпимости метачеловека. Обычный метачеловек может справиться с этой температурой только в течение шести минут, прежде чем потеряет сознание. К десятиминутной отметке он будет мёртв. Отлично сработано.

СМЕРТЕЛЬНАЯ

Смертельная жара – это температура, превышающая 71° C (160° F). К счастью, эти температуры обычно не встречаются в природе, но изобретательность метачеловечества сумела создать множество вещей, которых нет в природе. В природе эта температура встречается только вблизи лавовых потоков или лавовых равнин и в шахтах глубже двух тысяч метров. Раскопки на эту глубину не распространены, но несколько мегакорпораций не ограничивают глубину, на которой они будут собирать ресурсы и, следовательно, копают глубже каждый день.

Этот уровень температуры действительно смертелен. Обычный метачеловек проживёт там около минуты и будет оставаться в сознании в течение примерно сорока секунд.

ПОТООТДЕЛЕНИЕ И ОБЕЗВОЖИВАНИЕ

Жаркая среда заставляет людей потеть, а холодная заставляет людей носить много слоев одежды, что часто также заставляет их потеть и затем поглощать драгоценную жидкость. Пот – это вода, покидающая тело через кожу, вода, которую организм обычно использовал бы для других биологических процессов, необходимых для продолжения жизни. Каждая отдельная опасность окружающей среды по-разному

влияет на то, как быстро персонажи должны делать проверки Сопротивления, чтобы определить Усталость от жажды. Повышенную скорость необходимо учитывать только для районов с умеренной, терпимой и суровой температуры; районы с экстремальной и смертельной температурой принесут смерть задолго до того, как возникнет проблема обезвоживания.

В среде с нормальной температурой у персонажей есть восемь часов, прежде чем они должны восстановить количество воды, потерянное из-за пота. После этого каждые шесть часов проводятся проверки на Усталость, пока персонаж не потеряет сознание. Как только персонаж теряет сознание, организм повышает эффективность использования воды, и проверки проводятся каждые двенадцать часов. Питье полулитра воды в любое время сбрасывает проверку на Усталости в этой среде до исходного значения.

В среде умеренной температуры у персонажей есть только четыре часа, прежде чем они должны начать пополнять воду, потерянную из-за пота. После этого каждые три часа следуют проверка на Усталость, пока персонаж не потерял сознание. Как только персонаж теряет сознание, организм повышает эффективность использования воды, и проверки проводятся каждые восемь часов. Питье полулитра воды сбрасывает проверку на Усталости в этой среде до исходного значения.

В суровых температурных условиях у персонажей есть только два часа, прежде чем они должны начать пополнять воду, потерянную из-за пота. Затем следуют проверки на усталость каждые 1,5 часа, пока персонаж не потеряет сознание. Как только персонаж теряет сознание, проверки проводятся каждые шесть часов. Питье полулитра воды сбрасывает проверку на Усталости в этой среде до исходного значения.

Эти показатели времени и обстановки предполагают, что речь идёт об нормально одетом метачеловеке, который мало действует или трудится. Персонажи, занятые физическим трудом, продолжительным походом по суше, боевыми действиями или носящие неподходящую одежду, подвергаются штрафам в виде количества кубиков на основании таблицы «Модификаторы проверок за окружающую среду».

МОДИФИКАТОРЫ ПРОВЕРОК ЗА ОКРУЖАЮЩУЮ СРЕДУ

Условия	Модификатор к броску Усталости	Длительность модификатора
Жара		
Шорты	+1	-
Броня	– (1/2 ЗБ)	-
Влажность: высокая	-	Обычная ÷ 2
Влажность: низкая	-	Обычная ÷ 2
Солнечный ожог		
Крем от загара	+2	Обычная x 1.5
Одежда	+2	-
Облачность	+2	-
Холод		
Быть мокрым	-2	-
Обезвоживание		
Броня	– (1/2 ЗБ)	
Бой	-	-
Влажность: высокая (90-100%)	-	Каждые 3 боевых хода
Влажность: средняя (10-30%)	-	Обычная ÷ 2
Влажность: низкая (0-10%)	-	Обычная ÷ 2
Тяжёлый ручной труд	-1	Обычная ÷ 3
Передвижение по суше	-	Обычная ÷ 2
Шорты	–1	Обычная ÷ 2

СОЛНЕЧНЫЙ ОЖОГ

Жара сама по себе не айс и ваш персонаж потел, но это чертово Солнце, дающее всю жизнь на Земле, смотрит на тебя, пытаясь поджарить твою плоть. Для менее поэтичных это означает, что солнце создаёт солнечный ожог.

Солнечный ожог может быть опаснее, чем просто небольшое раздражение. Если вы провели слишком много времени в пустыне или просто на пляже и получили действительно противные солнечные ожоги, вы знаете, как сильно солнечный ожог может повлиять на жизнь того, кто его получает – вплоть до конца, скажем его жизни.

Ущерб от солнечных ожогов зависит от множества факторов, но эти правила сосредоточены на трех: широта, время года и время суток. Остальные факторы рассматриваются как модификаторы из таблицы «Модификаторы проверок за окружающую среду».

Летом, с 20 декабря по 20 марта в южных широтах и с 20 июня по 20 сентября в северных, эти регионы планеты получают самые прямые и концентрированные солнечные лучи и, таким образом, подвергаются наибольшему риску солнечных ожогов. Зимние месяцы, противоположные приведенным выше датам, предлагают наименьший риск. Самые прямые солнечные лучи падают на тропики, в течение их летних месяцев и уменьшают интенсивность в течение остальной части года или, когда вы перемещаетесь на север или юг от этих линий в течение их соответствующих сезонов. Осень и весна примерно равны для северных и южных широт, но это те времена года, когда экватор получает самый прямой солнечный свет. Что касается времени суток, это проще. В временном промежутке от 10.00 до 16.00 солнце поражает с наибольшей интенсивностью.

Интервал между проверками на сопротивление урону от солнечного удара, а также его ЗУ, указан в соответствующей таблице. Эти цифры относятся к разгару каждого сезона и самым неприятным полуденным часам. Первое значение ЗУ является стартовым значением для проверок сопротивления урону. Второе ЗУ начинает действовать после получения персонажем как минимум 5 пунктов Оглушающего урона от солнца, после чего урон становится Физическим. В проверках на сопротивление урону от солнечного удара используется только натуральное, неаугментированное значение Тела. С точки зрения этих проверок киберконечности не считаются открытой плотью, так что ношение шорт на киберногах не требует модификаторов из таблицы.

ИЗЛУЧАЕМЫЙ ЖАР

Прямой солнечный свет – не единственный способ поджарить свою кожу, излучаемый жар тоже может с этим помочь. Персонажи с обнажённой кожей должны сопротивляться увеличивающемуся ЗУ, начинающемуся с 10 и повышающемуся каждый боевой ход, если они подвергаются воздействию сильного излучаемого жара. Этот жар может происходить из-за близости (точное расстояние зависит от мастера игры) к потоку лавы, чрезвычайно горячей поверхности, открытому пламени, сварочной горелке и т. д.

УБИЙСТВЕННЫЙ МОРОЗ

Металюди не приспособлены к холодной погоде. За тысячелетия мы потеряли изолирующий волосяной покров, мы не накапливаем толстые слои жира, чтобы согреться, и жалуемся, когда температура опускается ниже 20° C (68° F). Мы разработали инструменты и технологии, чтобы поддерживать себя в тепле, но иногда их нет, чтобы помочь вам, или может стать настолько холодно, что даже куртка Арес ТермалВейв™ не сможет удержать нас от стука зубов, а то и потери нескольких пальцев.

Быть в тепле – это, в основном, сочетание двух вещей: производить тепло и сохранять его. Тело метачеловека будет выделять много тепла, чтобы чувствовать себя комфортно, но только до определённой черты на термометре. Тело прекращает потоотделение, ограничивает приток крови к поверхности тела и выпускает биохимические вещества, чтобы увеличить выработку тепла, но каждое из этих действий может иметь свои негативные последствия и разрушительное воздействие.

Остановка потоотделения – отличный способ ограничить потерю тепла, но это один из первых механизмов, которые заставляет организм остывать после нагрузки. В холодное время покрытая потом кожа может вам дорого обойтись. Любой длительный период напряжения или внезапное изменение температуры может вызвать потение, и как только бусинки пота начнут формироваться, Дед Мороз начнёт покусывать ваш нос и любые другие открытые части тела.

Ограничение притока крови к поверхности кожи предотвращает теплообмен между кровью и воздухом, помогая сохранить тепло в крови. Проблема заключается в том, что конечности, такие как пальцы рук, ног, уши, нос и каждый квадратный сантиметр кожи, подвергаются риску. Затем окружающий холод начинает вызывать клеточные повреждения, которые большинство людей называют обморожением.

Что касается впуска различных биохимических веществ для повышения температуры тела, то нарушение баланса может быть опасно. Слишком много – и тело начинает потеть, чтобы остыть, слишком мало – и эффект не настолько велик, чтобы действительно принести пользу. В Shadowrun этот эффект учитывается при броске Сопротивления, с учётом Тела.

Хитрость в действии на холоде заключается в том, что метачеловеческое тело обычно может выжить некоторое время, независимо от того, насколько холодно. До тех пор, пока температура не достигнет точки моментального замерзания тело метачеловека может некоторое время регулировать тепло. Обычный метачеловек (Тело 3, Сила Воли 3) может выжить в экстремальной среде в течение примерно десяти минут, делая средние броски. Имейте это в виду при планировании среды, с которой столкнутся игроки.

ОПАСНОСТЬ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ

СЛАБАЯ

Слабо-холодная среда колеблется от 10° до -1° C (от 50° до 30° F). Эти температуры могут показаться не очень холодными, но попробуйте застрять там надолго и в обычной одежде. В северных и южных широтах температуры в этом диапазоне в течение длительных периодов распространены в любое время года, кроме лета. Это означает, что бегущие, которые не смогли обеспечить себя надлежащим жильем (уровень жизни Сквотер или Уличный), могут подвергаться воздействию холода каждый день. В то время как пустыни обычно рассматриваются как жаркие, их ночные температуры часто попадают в этот диапазон, а иногда и ниже.

Этот диапазон температур не трудно пережить обычному метачеловеку. Он начнет причинять вред только через восемнадцать часов или около того, но в отличие от жары, где вечер может принести приятную прохладу, ничего приятного в вечернем холоде нет. Обычный метачеловек должен будет подвергаться воздействию таких температур в течение тридцати шести часов подряд, чтобы потерять сознание, и шестьдесят часов подряд, чтобы умереть. Помните, это средний метачеловек, и он не одет по погоде. Ношение куртки и длинных брюк с обычной рубашкой вдвое увеличивает продолжительность проверок на Усталость в этой категории.

УМЕРЕННАЯ

Умеренно-холодная погода колеблется от −2° до −13° C (от 30° до 10° F). Такие низкие температуры распространены в зимние месяцы в северных и южных широтах, но в средних широтах редко встречаются за пределами морозильных камер или вершин гор. Пустыни иногда попадают в этот диапазон ночью, в зимние месяцы.

Этот температурный диапазон несколько более неприятен, но всё ещё не убивает сразу. В такой среде обычный метачеловек может оставаться в сознании в течение 18 часов. Желательно провести это время, пытаясь найти место, где можно согреться. Смерть наносит визит около тридцатичасовой отметки, если невозможно найти укрытие и тепло. Ношение куртки и длинных брюк с обычной рубашкой вдвое увеличивает продолжительность проверок на Усталость.

СУРОВАЯ

Суровые холодные условия колеблются от −14° до −39° C (от 10° до −40° F). Это места, где люди учатся уважать холод и действительно понимают, как он может их убить. В зимние месяцы Арктики и Антарктики такие температуры держатся неделями или месяцами, и даже летние месяцы довольно часто бывают такими холодными. Такие температуры можно найти на больших высотах, где снег никогда не тает, воздух разрежен, а смерть парит над каждым шагом.

Этот тип холода может быть опасным даже в течение коротких периодов времени. Обычный метачеловек может прожить в этой среде только в течение десяти часов, и рискуют потерять сознание уже после шести часов этого леденящего кровь холода.

ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ

Экстремально холодные условия колеблются от −40° до −72° C (от −40° до −100° F). Эта категория содержит самые низкие зарегистрированные температуры на Земле. Зима в Антарктиде регулярно такая холодная. За пределами полярных регионов эти температуры иногда возникают во время зимних штормов в северных и южных регионах. Хотя штормы, как правило, длятся всего несколько часов, металюди могут выдержать такой холод только в течение нескольких минут.

Этот температурный диапазон находится в пределах допустимых значений для метачеловека. Обычный метачеловек может выдержать такие температуры только в течение примерно шести минут, прежде чем потерять сознание. Через десять минут он замёзнет!

СМЕРТЕЛЬНАЯ

В смертельно холодной среде температура ниже чем −73° C (−100° F). Подобно смертельной жаре, эти температуры обычно не встречаются на Земле, во всяком случае в естественных условиях. Но, опять же, изобретательность металюдей сумела создать множество вещей, которых нет в природе. В продвинутых исследовательских лабораторий есть вещи, которые могут хранится при такой температуре, особенно передовые научные исследования, которые могут быть ценными для конкурирующих корпораций. Если вы совершаете бег на один из этих объектов, принесите эпически тяжелое пальто. Или около двадцати слоев тёплой одежды.

Эти температуры убьют быстро, но, к счастью, большинство нервов замерзнут и оцепенеют задолго до этого момента, так что смерть не причиняет особой боли. Обычный метачеловек может выжить в этой среде только одну минуту и оставаться в сознании сорок секунд.

ФИЗИЧЕСКИЙ УРОН ОТ ХОЛОДА

ОБМОРОЖЕНИЕ

Обморожение – это очень болезненное воздействия холодных температур. Метачеловеческое тело пытается поддерживать свою внутреннюю температуру, вытягивая кровь из конечностей и позволяя им справляться самим, полагая, что лучше потерять несколько пальцев рук или ног, чем умереть. Обморожение не убивает быстро. Те, кто умирает от обморожения, обычно умирают от инфекции, а не от самого холода.

Риск обморожения начинается, когда персонаж подвергается воздействию слабой или умеренной температуры – ниже нуля. Воздействие суровой окружающей среды увеличивает урон и уменьшает продолжительность между проверками, в соответствии с таблицей «Повреждения от обморожения». Урон от обморожения имеет предел в 4 клетки каждого Счётчика Состояния. Если на Счетчике Оглушающего Состояния заполнены 4 клетки, дальнейшее

ВОДА В ВОЗДУХЕ

Экстремальные температуры – это одно, но добавьте экстремальную влажность и жизнь станет короче и намного менее приятной. Высокая или низкая влажность при обычной температуре просто делает жизнь слегка некомфортной, поэтому влажность является лишь одним из множества факторов и должна рассматриваться в дополнение к неприятным воздействиям тепла и холода.

ВЫСОКАЯ ВЛАЖНОСТЬ: СРЕДНЯЯ ВЛАЖНОСТЬ 90–100 ПРОЦЕНТОВ

Частое неприятное последствие жары – проблемы с высокой влажностью. Высокая влажность (водяной пар) в воздухе делает жаркую среду ещё более жаркой и помогает и без того смертоносной жаре выводить воду из тела ещё быстрее. С другой стороны, большая влажность холодного воздуха хоть и встречается редко, но делает сохранение тепла ещё сложнее, так как вода отводит тепло от вашего тела быстрее, чем вы можете его производить.

ОТСУТСТВИЕ ВЛАЖНОСТИ: СРЕДНЯЯ ВЛАЖНОСТЬ 0–30 ПРОЦЕНТОВ

Испытывать жажду, в то время, как ты пытаешься проскользнуть мимо нервного охранника неприятно, и совершенно смертельно, когда это происходит в экстремальных условиях. Точно так же, как и избыток влаги, недостаток влаги мешает системам терморегуляции в теле человека. Воздействие засушливого воздуха аналогично, но даже более вредоносно, чем влажный воздух, поскольку влага тела в засушливых средах истощается ещё быстрее.

повреждение становится Физическим, где 2 клетки Оглушающего урона превращается в 1 Физического. То же самое происходит и в обратном порядке, если на Счётчике Физического Состояния заполнены 4 клетки – дальнейший Физический урон становится Оглушающим где 1 клетка Физического приравнивается к 2 Оглушающего.

После того, как персонаж получил свою первую клетку урона, неважно, Оглушающего или Физического, считается, что он получил обморожение, а потому получает штраф -2 к кубикам на все действия, выполняемые с помощью конечностей. После первой клетки Физического урона Ловкость персонажа считается на 2 ниже имеющейся для действий, связанных с движением. Перчатки дают бонус к количеству кубиков +1 к проверке сопротивления урону от обморожения; если перчатки утеплены, они дают дополнительные кубики, чтобы противостоять этому повреждению.

ПОВРЕЖДЕНИЯ ОТ ОБМОРОЖЕНИЯ

Температура	Урон	Время
Умеренная	1О	30 минут
Суровая	2О	10 минут
Экстремальная	1Ф	1 минута
Смертельная	2Ф	2 боевых хода

ХОЛОДНЫЕ ПОВЕРХНОСТИ/ ВЕЩЕСТВА

Да, мы говорим о таких поступках, как облизывание металлических столбов и серьёзных последствиях такого действия. Сюда также включается касание сухого льда (диоксид углерода в твердом состоянии), погружение пальца в жидкий азот (кислород, гелий и т. Д.), или переворачивание аэрозольного баллона и распыление его себе в лицо. Ущерб от таких действий, как глупых (или, возможно, героических), указан в таблице «Повреждения от холодных веществ». Делайте проверку на сопротивление урону каждый раз, когда персонаж подвергается воздействию холодного вещества. В случае погружения в него, делайте 3 проверки на сопротивление урону за каждый боевой ход (равным приблизительно 1 в секунде).

Брызги переохлажденной жидкости на кого-либо или опрыскивание чем-то холодным чего-то считаются проверкой стрелковой атаки и наносят урон только один раз для каждой атаки. Выпадение глюка означают, что часть вещества распыляется на атакующего и персонаж должен будет также сопротивляется урону. Критический глюк означают, что атакующий использовал вещество на себя самого – он сопротивляется урону, в то время как его цель не получает ничего, кроме, возможно, от боли в мышцах из-за смеха.

ПОВРЕЖДЕНИЯ ОТ ХОЛОДНЫХ ВЕЩЕСТВ

Вещество	Урон	БР
Опрокинутый аэрозольный баллончик	2Ф	+2
Металлы температурой ниже чем 0° С	4Ф	+2
Жидкости от –50° до –100° С	12Ф	-2
Жидкости от –100° до –200° С	18Ф	-4
Жидкости ниже чем –200° С	28Ф	-6

ПОТ И УРОН ОТ ХОЛОДА

Правила по потоотделению и обезвоживанию (стр. 188) также применимы к окружающей среде с холодной погодой. При низких температурах в воздухе очень мало влаги, поэтому тело будет быстро терять её в окружающую среду и на одежду, в которую одето. Лучше терять влагу из-за окружающей среды, так как потеря его из-за одежды может привести к тому, что персонаж окажется мокрым на холоде.

МОДИФИКАТОРЫ ОТ ТРАВМ, ЭФФЕКТОВ ОКРУЖЕНИЯ И УРОНА ОТ ХОЛОДА

А может ли помочь, травмирование онемевшей от холода конечности? Ну, на самом деле нет. Так как холод вытянет кровоснабжение из конечностей и заставит персонажа дрожать, а кровь, ушедшая из тела, будет остывать вместе с ним, в большинстве случаев польза уравновешена вредом. МИ может решать, какие действия могут быть вызваны дрожью и должна ли потеря крови из-за травмы увеличить частоту проверок на сопротивление урону от холода.

ЗАГРЯЗНЕНИЕ

Слишком часто метачеловечество не смотрит на долгосрочную перспективу. Оно идёт к быстрой прибыли, которая часто сопровождается низкими затратами, но с высоким уроном для здоровья планеты. Затем, оно просто закапывает получившиеся токсичные отходы под землю или топит в океанах. Или, что ещё хуже, не делает вовсе ничего и просто забивают на экологию.

Посещение районов с высоким уровнем загрязнения может вызывать самые разные последствия. Некоторые последствия приходят с немедленным неприятным эффектом, но другие могут действовать постепенно, поскольку бегущие, которые слишком заинтересованы в получении следующей оплаты, но не могут понять, что происходит внутри их тел.

В загрязненной среде проверки на Усталость основаны на общей концепции окружающей среды, которую создаёт МИ и её токсичности. Будь то кислотный дождь, смог или химические вещества в водоснабжении или в воздухе, МИ определяет обстановку, чтобы создать настроение и уровень угрозы для своих игроков, или ощущение срочности, когда игроки знают, что, если они слишком задержатся, выполняя работу, окружающая среда сделает работу охраны вместо самой охраны.

ОПАСНОСТЬ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ

СЛАБОЕ

Такое загрязнение окружающей среды может быть безвредно до тех пор, пока вы не подвержены длительному воздействия. Обычно достаточно просто выйти из помещения, чтобы убрать наихудший из эффектов, и, если вы на некоторое время уходите из загрязнения, вы не должны испытывать никаких долговременных последствий.

Обычный метачеловек может противостоять всем вредным воздействиям в зоне слабого загрязнения до восемнадцати часов и выдержать около тридцати шести часов, прежде чем местный уровень токсичных газов или высокое содержание токсичных металлов поставит его на колени. Газы убьют его после шестидесяти часов непрерывного воздействия. При рассмотрении областей с загрязнением, имейте в виду, что даже области слабого загрязнения достаточно, чтобы убить всего за выходные.

УМЕРЕННОЕ

Умеренное загрязнение окружающей среды хуже. Такая территория, как правило, лишена всякой жизни, поскольку большинство животных достаточно умны, чтобы убраться оттуда, пока они ещё могут, или является домом для животных, которые приспособились к токсичной среде – часто паранормальных. Это отвратительные районы вокруг заводов, загрязняющих окружающую среду, где работает Джо. Когда он уходит, чтобы вернуться в свою квартиру, он никогда не чувствует себя хорошо, но он возвращается, потому

ДОЛГОВРЕМЕННАЯ БОЛЕЗНЬ

Вредные последствия токсичного или радиационного загрязнения редко проявляются в течение боевого хода или даже за 201 600 боевых ходов (это неделя). Большинство развиваются месяцами или даже годами. Они происходят из-за времени, проведенного на работе в местах, где преобладают загрязнение или радиация (или, что ещё хуже, и то, и другое) (в шахтах, промышленных предприятиях, очистных сооружениях, атомных электростанциях, атомных лабораториях и т. д.) Или в местах, где почва или вода токсична, но недостаточно для быстрой смерти, как Редмондские Пустоши в Сиэтле, Рокс в Бостоне или Аврора Уорренс в Свободной Зоне Передового Хребта[1]. Загрязнения особенно опасны для детей или пожилых людей, которые мало способны изменить свое положение. Для пожилых людей неизбежная смерть приходит быстро. Для детей это означает короткую или наполненную лечением или хроническими заболеваниями жизнь.

В игровых терминах это обозначено отрицательным качеством Порченый (стр. 211). Качество имеет несколько уровней для представления различных аспектов болезни и того, насколько сильно она влияет на повседневную жизнь бегущего.

что это его единственный источник ньюйен.

Эти среды убивают чуть более чем за сутки (за тридцать часов, если быть точным) и выводят из строя за восемнадцать часов. Когда средний Джо чувствует «дурноту» после девяти часов или начинает безудержно кашлять после двенадцатичасовой смены, он может задуматься, потянет ли он эту двойную смену. Надеюсь, передумает, когда выйдет, или позаботится о том, чтобы дополнительные фильтры были лучше подогнаны к его маске.

СУРОВОЕ

В суровых условиях загрязнения метачеловек захрипит за нескольких часов, упедёт через пять, а через десять его тело начнёт разлагаться. К счастью, есть много бактерий и других микроорганизмов, которые быстро адаптируются к загрязнению, чтобы помочь этому процессу. Такие места должны быть новыми или постоянными местами сброса токсичных отходов или низинами с токсичными пятнами, где тяжелые загрязнители скапливаются в неподвижном воздухе.

ЭКСТРЕМАЛЬНОЕ

Экстремальное загрязнение окружающей среды быстро плодит могилы. Когда выбрасывается масса концентрированного загрязнения, умышленно или нет, и оно проникает всюду, убивая людей за считанные минуты. Так часто начинается загрязнение; затем оно просачивается в землю или немного рассеивается в воздухе и смещается вниз по рейтингу загрязнений. Проблема в том, что оно убивает достаточно быстро, и лишь немногие выживают достаточно долго, чтобы заметить снижение рейтинга. Боль начинается через три минуты, потеря сознания обычно возникает через шесть минут, а смерть приходит только через десять минут.

СМЕРТЕЛЬНОЕ

Смертельные загрязнения окружающей среды редки. Это шахты, которые внезапно заполняются сероводородом, угарным газом или метаном; участки возле вентиляционных труб заводов; или места хранения токсичных сточных вод с серьезной утечкой. Эти места убивают очень быстро. Сознание может быть потеряно после тридцати секунд воздействия, а смерть наступает примерно через минуту.

РАДИАЦИЯ

Несмотря на мифы из комиксов о супергероях, воздействие больших доз радиации не даёт сверхспособностей. Оно может дать вам причудливую внешность, обширную клеточную мутацию, быстрое клеточное отмирание или множество других нарушений здоровья, так что, по крайней мере, вы что-то получите. Хотя, скорее всего – ничего хорошего.

Радиация – это особый вид загрязнения. Часто называемую невидимым огнем, радиацию редко можно увидеть или почувствовать, но она убивает вас. Вы умрёте быстро, грязно и мучительно. Впрочем есть лечение, которое обычно крайне дорого и часто хуже самой радиации, зато действует: вы умрёте медленно, грязно и мучительно.

С точки зрения правил, радиация подобна загрязнению, но с различным типам повреждений, которые следует учитывать. Основываясь на правилах «Усталость от окружающей среды» или концепции «Долговременной болезни», излучение может сыграть роль в истории в качестве препятствия или врага, спрятанного в тени, в ожидании возможности навредить в самый неподходящий момент. Излучение имеет такую особенность, что, попав в вас, оно не хочет выходить. В средах с умеренной и терпимой радиацией излучение не имеет большого влияния, но в суровой, экстремальной и смертельной среде персонажи могут быть поражены достаточно сильным излучением, чтобы они брали его с собой куда угодно.

ОПАСНОСТЬ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ

СЛАБАЯ

Мягкая радиация выглядит не слишком впечатляюще. Возможно, это связано с тем, что излучение невидимо, а также потому, что из этих мест все ушли, потому что в недавнем прошлом (в масштабе радиоактивного

1 т.е. Денвер.

распада) произошло нечто неприятное. Участки аварий в течение длительного времени после аварий, воронки на давно не используемых испытательных полигонах или места, где радиоактивные отходы хранились или складировались, но отпросились погулять. В таких местах, в которых никто не хочет останавливаться на долгое время из-за случившегося прошлом, а также из-за ущерба, который она наносит клеточной структуре.

Как и в других слабых загрязнениях, обычный метачеловек здесь будет в порядке в течение получаса или около того, но он начнет ощущать эффекты приблизительно через двадцать четыре часа, так как радиация заставляет их испытывать Тошноту (стр. 445, ОКП SR5), с Силой 2, затем сила тошноты увеличивается на 1 через каждые двенадцать часов.

УМЕРЕННАЯ

Умеренная радиация появляется чуть ближе к эпицентру проблемы, когда происходит авария или взрыв. Излучение в этом районе более концентрированное, его достаточно для того, чтобы убить чуть более чем за один день, но все же достаточно медленное, чтобы дать кому-нибудь умнее дождевого червя, чёткое понимание того, что бег полезен для здоровья. Такого рода концентрацию можно найти в подземной лаборатории, запечатанной из-за аварии, в которой, как оказалось, есть результаты испытаний и формула для лечения рака (многозначительное подмигивание).

Обычный метачеловек продержится около 18 часов до того, как на него начнёт действовать Тошнота с Силой 3. Сила тошноты увеличивается на 1 каждые шесть часов. Через семьдесят два часа тошнота и другие последствия разрушают тело настолько, что оно по сути сдаётся и теряет сознание. Тело лучше утащить, потому что, если ещё семьдесят два часа пройдут без какого-либо вмешательства, потеря сознания скатится в смерть.

СУРОВАЯ

Суровые радиационные условия – действительно суровы. Это контрольная комната после аварии, где инженеры смело работают, чтобы не дать радиации сильно разойтись в окружающую среду, прекрасно зная, что они не способны полностью её остановить. Это неэкранированная грязная бомба на пути к цели со своими верными террористами, которые сражаются до смерти, потому что в любом случае знают, что уже мертвы.

В этот момент опасность выходит за рамки тошноты и превращается в более серьезную. Эти уровни радиации могут убить за десять часов и истощить всего за шесть. Подобное количество радиации также быстро проникает в тело. Любой, кто подвергается воздействию этого уровня радиации, распространяет слабую радиацию течение 24 часов; к любому человеку, находящемуся в десяти метрах от персонажа, следует относиться так, как если бы он находился в обстановке слабой радиации.

ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ

Экстремальная радиационная среда существуют в эпицентре атомного взрыва или в непосредственной близости к активной зоне реактора. Эти места не очень приятны, если не сказать больше; они не подходят для любой жизни, и даже камни не слишком восторженно относятся к тому, чтобы быть там. Воздействие этого уровня радиоактивности приведет к тому, что персонаж будет распространять умеренную радиацию в течение 24 часов, а слабую – ещё 24, подвергая воздействию любого, кто находится в пределах десяти метров от него.

Обычный Джо проживет в таком месте примерно десять минут. Он будет страдать, его будет тошнить в течение первых шести минут или около того, а последние четыре он, вероятно, будет корчиться от боли, пока радиация не закончит свою грязную работу над его клетками.

СМЕРТЕЛЬНАЯ

Смертельная радиационная среда – это те места, где уровень радиации настолько высок, что ожоги появляются на коже практически сразу. Радиация настолько сконцентрирована, что кажется, будто вы горите изнутри, ваши волосы начинают выпадать, а десны начинают кровоточить. Букет болезненных ощущений будет облегчен блаженством бессознательности через сорок секунд или около того, но эти сорок секунд будут ощущаться как сорок лет. К минутной отметке клетки настолько повреждены, что больше ничего не работает должным образом, и радиация получает ещё одну жертву в своё убийственное резюме.

Персонажи, подверженные смертельным уровням радиации и всё же каким-то образом выжившие, носят с собой суровую радиационную среду в течение двадцати четырех часов, а затем умеренную среду ещё двадцать четыре часа. Эта среда распространяется в радиусе десяти метров от жертвы. Излучение также не связано с жизненной силой персонажа. Радиационная среда также создается и мёртвым телом бедняги, если ему не повезло. Это может побудить бегущих дважды подумать о том, чтобы добыть это тело для мистера Джонсона.

ИСЦЕЛЕНИЕ ОБЛУЧЕНИЯ И УРОН ОТ НЕГО

Проверки Лечения могут не проводиться, пока персонаж подвергается воздействию радиоактивной или загрязненной среды, включая радиоактивную среду, которую персонаж несёт в себе. Магическое исцеление может применятся, но помните, что оно требует контакта и поэтому помещает исцеляющего мага в зону излучения персонажа.

ГЛОБАЛЬНЫЕ ЕЖЕДНЕВНЫЕ НОВОСТИ

От вашего друга – Ренраку!

ОСНОВНЫЕ ЗОНЫ ЗАГРЯЗНЕНИЯ И ИЗЛУЧЕНИЯ

Приветствую граждан Ренраку и почетных гостей. Ренраку заботится о безопасности своих людей и безопасности нашего мира. Мы представляем этот короткий список точек мира в качестве информативной любезности для граждан Ренраку. Эти избранные места считаются зонами не-для-туризма для граждан нашей великой корпорации. При особых обстоятельствах посещение разрешено, но должно быть согласовано с местным президентом по туризму и путешествиям. Как всегда, нарушение этой политики может привести к потере вашей корпоративной медицинской страховки. Спасибо за то, что вы являетесь частью семьи Ренраку.

АЦТЛАН, БОГОТА

Из-за событий и столкновений во время нападения Ацтлана и Ацтехнолоджи на Амазонию несколько регионов вокруг Боготы были исключены из списка допустимых направлений для путешествий и туризма. Обнаружено, что некоторые районы тропического леса, особенно, расположенные вблизи электростанций и других корпоративных производств, занимающихся исследованиями и разработками, содержат сильное превышение допустимой концентрации токсинов в воздухе, почве и воде. Многие из токсинов не обнаруживаются без лабораторных испытаний, и семья Ренраку не хочет подвергать опасности кого-либо из своих членов, сталкивая их этими невидимыми опасностями. Перед тем, как отправиться в тропический лес, туристы должны быть уверены, что программное обеспечение GPS их комлинков обновлено и функционирует должным образом, а также часто проверять свое местоположение, чтобы избежать этих опасных зон.

ЕГИПЕТ, ГОРЯЧАЯ ЗОНА ТРИПОЛИ

Из-за популярности трид и симсенс сериала «Пустынные войны» Ренраку понимает желание некоторых своих граждан использовать свое с трудом заработанное «время на размышления», на посещение мест из своего любимого шоу.

Хотя у корпорации есть несколько небольших объектов в регионе, мы не можем с чистой совестью разрешить поездку неподготовленных граждан в эту неблагоприятную среду. «Десятиминутная война» между Израилем и Ливией произошла более семидесяти лет назад, но этот район все ещё сильно облучён. Пусть уровень радиации в регионе позволяет проводить некоторые исследования и разработки, поклонники сериала могут захотеть взять «сувениры», которые могут случайно привести к смерти из-за облученных предметов. Ренраку способствует продолжительному наслаждению сериалом «Пустынные войны», особенно спецсерией «Элитные отряды», но граждане не должны подавать заявки на поездки в этот регион. Вперёд Красный Самурай Ренраку!

СВАЛКИ ОТХОДОВ КАШМИРА; ЧАСТЬ ИНДИЙСКОГО СОЮЗА, ХАЛИСТАН, ПАКИСТАН И ОКРАИНЫ ТУРКЕСТАНА

Многие граждане Ренраку, желая потратить «время на размышления» на посещения этих исторических народов, искали разрешения посетить Кашмирские пустоши, чтобы посмотреть на бессмысленность ядерной войны и оценить способность Земли защитить метачеловечество от результатов его неспособности следовать разуму. К сожалению, все такие запросы категорически отклоняются, но Ренраку Путешествия и Туризм считает, что граждане заслуживают большего.

Ренраку Путешествия и Туризм, в сотрудничестве с Архивом Воспоминаний Граждан, предлагает душераздирающий сим, который следит за последними месяцами Хана Тобико. В 23 года у Тобико была найдена неоперабельная опухоль головного мозга, по оценкам, у него был всего один год жизни. Он решил провести свой последний год, изучая Кашмирскую долину, дом его прапрадеда. Из-за тамошней радиации его время сократилось до нескольких месяцев, но он собрал больше информации за эти несколько месяцев, чем кто-либо ещё после событий 2030 года. Как всегда, записи из АВГ предназначены только для граждан Ренраку. Сохраняйте незыблемость нашего общества.

СЕВЕРНОЕ МОРЕ

Ренраку Путешествия и Туризм стремится удовлетворить все запросы граждан с достаточным количеством «времени на размышления». В последние дни запросы на посещение этого региона в рамках расширения других путешествий в Европу, были довольно частыми, и Ренраку хотел бы напомнить своим гражданам об опасностях этого региона. Хотя вид экзотической и уникальной дикой природы может провоцировать желание посетить этот регион, эта природа уникальна потому, что подверглась серьёзной генетической мутации из-за повреждения клеток от загрязнения и радиации. Оба эти фактора всё ещё присутствуют в регионе и представляют серьезный риск для здоровья. Любой гражданин, уличенный в нарушении своего маршрута и посещении этого региона, рискует лишиться гражданства и, как минимум, будет немедленно отстранен от выполнения служебных обязанностей, изолирован для «очистки» и после восстановления назначен двухлетний запрет на зарабатывание «времени на размышление».

КОРПОРАТИВНЫЙ СОВЕТ ПУЭБЛО, ЛОС-АНДЖЕЛЕС, МИЛЯ АРКОЛОГИ

В последние годы город ангелов пережил много трагедий, и, хотя наши коллеги из Хоризон и национал-корпорация Корпоративный совет Пуэбло усердно работают, пытаясь помочь жителям региона, что стремятся избежать своих неприятностей, они мало что сумели сделать чтобы навести порядок.

Граждане Ренраку обязаны использовать авиаперелеты при транзите в/из нашей собственной аркологии и безопасные убежища в этом регионе, объявленных безопасными для путешествий и туризма. Срочное медицинское обследование требуется для любого гражданина, который контактирует с местной водой, и фильтрационные маски требуются носить всем гражданам, выезжающих за пределы аркологии в этом регионе.

Примечание для магов: те, кто обучен и имеет лицензию для вызова и управления жителями метапланов, должны быть предупреждены, чтобы не делать этого в регионе Лос-Анджелеса. Нарушение природы в этом регионе привело к тому, что местная астральная манасфера стала токсичной, что затронуло все астральные сущности, вызываемые в этой области.

КОРПОРАТИВНЫЙ СОВЕТ ПУЭБЛО, ЛОС-АНДЖЕЛЕС, РАДИОАКТИВНАЯ ЗОНА САН ОНОФРИ

Поскольку в этом районе практически отсутствует присутствие семьи Ренраку и происходят частые стычки между силами КСП и Ацтлана, все запросы на поездки в пределах двадцати километров от этого района будут отклонены. Семья Ренраку предпочла бы избежать необходимости вмешательства и не желает, чтобы наши граждане были вовлечены в противостояние народов. Несоблюдение правил передвижения и участие в конфликтах в этом регионе приведет к немедленному расторжению контракта, в том числе контрактов на несколько поколений. Пожалуйста, позаботьтесь о своей семье.

СПЕЦИАЛЬНАЯ АДМИНИСТРАТИВНАЯ ЗОНА СААР-ЛОТАРИНГИЯ-ЛЮКСЕМБУРГ (SOX)

Являясь признанным членом Административного Совета, Ренраку уже давно создала безопасные убежища в пределах чрезвычайной зоны токсичных осадков. Эти зоны предназначены только для уполномоченных граждан и являются единственными местами в SOX, в которых гражданам Ренраку разрешено проживать или путешествовать.

Несмотря на большие усилия и исследования, направленные на то, чтобы сделать районы убежищ безопасными для граждан Ренраку, усердно работающих над дальнейшей очисткой региона, прилегающие районы всё ещё сильно загрязнены в результате аварии в 2008 году. Как знают все образованные граждане Ренраку, радиация без посторонней помощи рассеивается крайне медленно, и эта область будет оставаться опасной для здоровья в течение десятилетий. Будьте в безопасности и ограничьте поездки в подобные районы.

ЦИМИШИАНСКИЙ ПРОТЕКТОРАТ

Из-за обширного экологического ущерба, вызванного несвоевременным изгнанием KTM из региона, эта страна покрыта биологически-опасными регионами. Все заявки на поездки должны быть зарегистрированы в Ренраку Путешествия и Туризм и строго соблюдаться для безопасности всех граждан Ренраку. Химические, радиологические и биологические опасности распространены регионах, когда-то жестко контролируемых нашими двоюродными братьями из KTM.

СКАШ, ИЛЛИНОЙС, ЧИКАГО, РЕГИОН ЧЕРМАКСКОГО ВЗРЫВА

Этот район закрыт для всех граждан Ренраку. Маршруты путешествий, представленные Ренраку Путешествия и Туризм, которые включают в себя поездки в этот регион или его окрестности, будут отменены, а любые другие ожидающие разрешения на поездки для запрашивающих лиц будут немедленно отклонены. Эта область все ещё сильно радиоактивна из-за недостаточной предусмотрительности Ареса, что пытается остановить магические практики Всеобщего Братства. Чермакский Взрыв 2055 года создал смертельный уровень радиации в этом районе. Граждане, заинтересованные в том, чтобы узнать больше об этих событиях, могут посетить Архив Воспоминаний Граждан и ознакомиться с записями симсенс многих храбрых граждан, которые пожертвовали своей жизнью, чтобы исследовать Чикагскую Локализованную Зону с момента снятия оцепления. Маршруты путешествий, проходящие по вновь открытой ЧЛЗ будут рассмотрены с учётом интересов корпорации и её граждан.

СКАШ, СЕВЕРО-ВОСТОЧНЫЙ МЕТРОПЛЕКС АКСИС, БОСТОН, БОСТОНСКАЯ ГАВАНЬ

Хотя Бостон прекрасен как город и полон возможностей для жителей Ренраку, мы сожалеем о том, что должны запретить гражданам доступ к водам самой гавани и всем соединенным водным путям в пределах десяти километров. Случайное погружение в эти воды гражданина Ренраку приведет к немедленному приказу о прекращении обязанностей, после чего должно быть проведено полное медицинское обследование, прежде чем можно будет получить разрешение возвратиться к обязанностям.

Приложение: Из-за недавних событий в CBMA любой гражданин Ренраку, пытающийся получить доступ к Зоне карантина CBMA, утратит все корпоративные права, включая гражданство. Этот акт немедленно расторгнет все долгосрочные контракты, в том числе контракты на несколько поколений.

СКАШ, СИЭТЛ, РЕДМОНД, «СВЕТЯЩИЙСЯ ГОРОД»

Этот район считался закрытым для жителей Ренраку из-за большого количества радиации и обширного загрязнения почвы и воды. Регион образовался в 2012 году, после частичного разрушения реактора Троян-сатсоп. Ходят слухи о том, что ближе к ночи там появляется драконообразный, и несколько граждан Ренраку действовали в нарушение корпоративной политики, чтобы хоть мельком увидеть этого дороган менимейнай касай («Дракон Невидимого Огня»).

Чтобы предотвратить дальнейшие нарушения, руководство хотело бы распространить информацию об этом драконе и устранить тайну, которая привлекает наших постоянно любопытных граждан уходить из безопасности дома. Его зовут Каланьйр, и он пытается найти способы, благодаря сочетанию передовых магических методов и технологических достижений, чтобы очистить область от интенсивной радиации. Рассказы о культах и «радиационной магии» – это слухи, создаваемые растерянными и обезумевшими людьми, вынужденными жить в таком опасном регионе.

Соединённое королевство, Восточно-Английский Стинкфенс, Радиоактивная зона Кент, Северная токсичная зона, Шотландская токсичная зона, Шотландская радиоактивная зона, Йоркширская токсичная зона

Учитывая долгую историю процветания и взаимопонимания семьи Ренраку в Великобритании, всегда трудно ограничить возможности передвижения наших граждан в этой прекрасной стране из-за печальной истории ядерных аварий и несчастных случаев с разливом токсичных веществ. Хотя это сложно, тем не менее, необходимо понять, насколько вредным для организма может быть время, проведённое в этих регионах или вокруг них. Мы упорно работаем в партнерстве с правительством, чтобы создавать испытательные станции для дальнейшей помощи в процессе очистки. Граждане Ренраку, заинтересованные в работе в любой из этих областей, должны подать заявку на перевод в Ренраку Великобритания, Специальные экологические проекты. Есть высокий спрос на образованных граждан, специализирующихся в области микробиологии, нанотехнологий и биохимии. Станьте частью усилий по восстановлению!

ОБЪЕДИНЁННЫЕ НИДЕРЛАНДЫ, СЕВЕРНЫЕ ПУСТОШИ

Поврежденный штормовыми ветрами, толкающими химический суп Северного моря в низинные районы на севере страны, этот район закрыт для всех граждан Ренраку, не зарегистрированных для работы в Ренраку Европа. Ренраку Путешествия и Туризм отклонит все запросы на поездки в эту область, но специальные разрешения будут выданы гражданам Ренраку Европа, которым поручены спецоперации в этой области, особенно сбор образцов.

ЮКАТАН

Поскольку наша корпоративная семья, стремится протянуть руку дружбы с народу Юкатана, мы предупреждаем граждан Ренраку, что нужно представить свой маршрут поездки в Ренраку Путешествия и Туризм для оценки, прежде чем покинуть корпоративную собственность. Многие районы этого региона понесли значительный экологический ущерб во время нарушений Ацтехнолоджи в отношении местного населения, в попытке подорвать их независимость. Исследование местности и дружеский обмен между гражданами Ренраку и гражданами Юкатана очень поддерживаются. Просто убедитесь, что вы строго соблюдаете корпоративные маршруты путешествий.

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СУШЕ В ЭКСТРЕМАЛЬНЫХ УСЛОВИЯХ

Время, проведенное в экстремальных условиях, может быть обременительно даже при обычной прогулке. Всякий раз, когда персонажам приходится тратить время на путешествия в экстремальных условиях без защиты от их воздействия, они замедляются или должны делать дополнительные проверки на Усталость из-за дополнительных нагрузок.

Чтобы избежать усталости, персонажам нужно будет двигаться с половинной скоростью, или примерно 2,5 км/ч, вместо обычных 5 для передвижения пешком по обычной земле. Учитывайте в этом сложность песка (–0,5 фута) или снега (–0,5 фута) или даже тропы в джунглях или густом лесу (–0,75 фута), и у них будет достаточно времени, чтобы избежать лишней усталости.

ПОД МОРЯМИ

Большая часть планеты под названием Земля покрыта водой. Конечно, эти воды хороши для поддержания жизни, но в их тёмных глубинах спрятано достаточно, чтобы наземные существа немного нервничали. Некоторые боятся созданий и чудовищ бездны, но задолго до того, как метачеловек, отважившийся исследовать эти глубины, начнёт волноваться о ближайшем «людоеде», он должен защитить себя от двух величайших водяных убийц: ледяного холода и явного недостатка воздуха. И это ещё до того, как он начнёт нырять и рискнёт быть раздавленным тоннами воды, окружающими его и вытесняющими воздух из легких.

Нехватка воздуха для дыхания хорошо описана в существующих правилах «Задержка дыхания» (стр. 143, ОКП SR5). Единственное дополнение к этому правилу заключается в том, что любое Простое, Сложное или Прерывающее действие, выполняемое при задержке дыхания, приводит к уменьшению на 1 боевой ход времени задержки дыхания за одно действие. Передвижение Плавание здесь не считается Движением, а действие Плавание Спринтом – считается, и оно сокращает время задержки дыхания на 1 боевой ход.

Холод воды – это другая история и речь здесь не о простуде. Вода может отводить тепло от тела в 25 раз быстрее, чем воздух. Там, где воздух с температурой 22° C (70° F) чувствуется комфортным, вода с температурой 22° C является прохладной и может вызвать переохлаждение, если вы проведете в ней слишком долго. Стандартные правила для Усталости от Условий Среды работают и здесь, но водная окружающая среда ограничена экстремальной отметкой. Холодная вода смертельна, но она редко убивает в течение минуты, если у человека в ней нет какой-либо ранее существующей травмы или плохого состояния.

Эти же правила применяются для намокших в воде при температуре ниже 10° C (50° F). Снять и просушить одежду, вероятно, является наилучшим вариантом, но для реализации этой не совсем здравой идеи потребуется проверка Интуиции + Выживание (1), чтобы вспомнить о ней.

УСТАЛОСТЬ ОТ УСЛОВИЙ СРЕДЫ

СЛАБАЯ (ИНТЕРВАЛ – 1 ЧАС)

Температура воды колеблется от 22° до 17° C (70–60° F). Большинство вод от 25 до 35 градусов широты, на севере и юге, имеют температуру поверхности в этом диапазоне. Обычный метачеловек может жить при гипотермии в течение приблизительно десяти часов, но потеряет сознание (и, вероятно, утонет) где-то около шестичасовой отметки.

УМЕРЕННАЯ (ИНТЕРВАЛ – 30 МИНУТ)

Температура воды колеблется от 16° до 11° C (60–50° F). Температура поверхности океана находится примерно в этой температуре от 35 до 45 градусов на север и юг. Обычный Джо продержится около шести часов и потеряет сознание через четыре.

СУРОВАЯ (ИНТЕРВАЛ – 6 МИНУТ)

Температура воды колеблется от 10° до 6° C (50–40° F), это обычная температура океана от 45 градусов до 60 градусов широты. Прыгая в эти воды без надежды на спасение или без спасательной шлюпки, возможно, лучше нырнуть и плыть до дна, чтобы вызвать неизбежное чуть быстрее. Утопление займёт около минуты страданий. Гипотермия в этих водах заставит вас дрожать в течение сорока минут или около того, прежде чем вы потеряете сознание, и всё равно утонете. Если вы не утонете, ваше тело полностью отключится примерно через час. Хорошая новость заключается в том, что иногда такие холодные воды вызывают кому, от которой вы можете потом избавиться. В игровом плане это повлечет за собой сожжение пункта Грани, падение в кому с помощью опции «Рука Бога», а после чего персонаж может вернуться, чтобы отомстить злой холодной воде, которая чуть не убила его.

ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ (ИНТЕРВАЛ – 1 МИНУТА)

Температура воды в экстремальных условиях колеблется от 5° до –2° C (40–28° F), и да, это ниже точки замерзания воды. Спасибо, соль! Неприятная, даже при наличии соответствующего оборудования, температура воды, которая убила пассажиров Титаника. Те, кто был вынужден оказаться в воде из-за катастрофической нехватки спасательных шлюпок на корабле, прожили около десяти минут. Большинство замолчали ещё до того, как прошло шесть минут. Это печальное событие показывает, насколько смертоносными могут быть эти ледяные воды. В других местах земного шара эти температуры находятся за пределами 60 градусов широты, особенно вокруг полярных ледяных шапок.

МОДИФИКАТОРЫ ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТИ ПОД ВОДОЙ

Условия	Модификатор
Подводный слух	+1 для слышимости, -1 для направления
Подводное зрение	+1, расстояние ограничено прозрачностью воды

ПРОБЛЕМЫ НА ГЛУБИНЕ

А теперь рассмотрим реальность под морями. Лучший способ заглянуть под море – это безопасность батискафа, но сейчас мы обсудим, что произойдет, когда вы будете одни. Существует три основных типа погружений, в основном разделенных глубинами, на которые персонаж хочет спуститься: мелководье, скуба-дайвинг и глубоководное погружение.

Мелководные погружения включают все погружения на глубину менее десяти метров и могут включать в себя фридайвинг (без акваланга), снорклинг (с трубкой), снуба-дайвинг (воздушный шланг с аквалангом на лодке), OXSYS-дайвинг (искусственные жабры) или снуба-дайвинг (загубный баллончик для дайвинга). Помимо правил для холодной воды, если персонаж ныряет в такой области, эти погружения не требуют больше, чем небольшая тренировка на соответствующем оборудовании.

Скуба-дайвинг используется для погружений с нуля до пятидесяти метров. Глубины ниже десяти метров требуют хотя бы небольшого дополнительного обучения. Дайвер должен обратиться к дайвинг-компьютеру или таблице погружений, чтобы узнать, как долго ему нужно оставаться на определенных глубинах для декомпрессии, чтобы тело могло приспособиться к уменьшенному давлению на мелководье. Невыполнение этого требования может привести к ряду различных эффектов. Чтобы игра оставалась игрой, а не уроком подводного плавания, правила будут простыми.

Персонажи должны пройти проверку Интуиции + Ныряние (Глубина / 10, округление вверх). Последствия провала зависят от глубины и того, насколько сильно они пропускают порог. Эти пороги пригодны для мелководья. Персонажи с порогом 5, страдают от всех негативных эффектов. Если они получают 1 успех, они страдают только от эффектов 4 и ниже.

Важность наличия напарника по дайвингу преподается каждому, кто когда-либо учился подводному плаванию. В любом случае, когда два или более персонажа ныряют вместе, используется лучший результат их проверок Интуиции + Ныряние, если они все согласны оставаться вместе. Если дайверы могут общаться в устной форме, это позволит провести командную проверку.

ТАБЛИЦА ВИДИМОСТИ ПОД ВОДОЙ

Прозрачность воды	Модификатор	Максимальная видимость
Прозрачная	–1/5 метров	40 метров
Мутная	–2/5 метров	20 метров
Тёмная	–1/ метр	10 метров
Грязная	–2/ метр	5 метров

ВСПЛЫТИЕ ИЗ МЕЛКОВОДЬЯ

Пропущенный порог	Эффект
1	Разрыв капилляров приводит к сыпи вокруг плеч и в области груди
2	Кессонная болезнь, -1 штраф на все действия из-за боли на пять часов
3	Разрыв барабанной перепонки, штраф -2 к проверкам Проницательности (слух)
4	Онемение в руках и ногах, штраф –1 на все физические действия, скорость передвижения снижена вдвое.
5	Азотный наркоз, –2 на все действия из-за «пьяного» поведения, на пять часов

Глубоководное погружение — это все погружения ниже пятидесяти метров, совершенные с оборудованием. Оно требует гораздо более интенсивного обучения и часто специализированного оборудования для того, чтобы справиться с давлением и его влиянием на потребление метачеловеком кислорода на этих глубинах. Обычное снаряжение для подводного плавания чаще всего используется на глубинах до 100 метров, но его можно использовать на глубине до 325 метров, чтобы установить рекорды или кому-то что-то доказать.

Персонажи, спускающиеся ниже 50 метров, проходят проверку Интуиции + Ныряние (Глубина /25). Неудача означает обращение к таблице «Всплытие из глубоводья». Как и ранее, персонаж применяет свои успехи и страдает от всех пропущенных уровней порога.

Для ещё больших глубин используется исключительно специализированное оборудование, включая атмосферный гидрокостюм или АГК. Этот костюм не требует навыков ныряния; вместо этого он требует умения Пилотирование Антроформов, но сводит на нет все другие потенциальные опасности сверхглубокого погружения. Текущая модель АГК2070 рассчитана на 800 метров. Не слишком много, если учесть глубины океана, но поскольку свет не проходит глубже 200 метров, на такой глубине в любом случае не так много всего видно.

ПОДВОДНЫЙ БОЙ

Поскольку персонаж, который не проходит проверку на Ныряние на 300-метровой глубине, подвергается нападению кракена, мы лучше объясним, какие варианты и трудности будут у этого персонажа. Самыми большими проблемами, которые нужно преодолеть,

ВСПЛЫТИЕ ИЗ ГЛУБОВОДЬЯ

Пропущенный порог	Эффект
2	Разрыв барабанной перепонки: штраф -2 к проверкам Проницательности (слух)
3	Кессонная болезнь: -2 штраф на все действия из-за боли на пять часов
4	Азотный наркоз: –2 на все действия из-за «пьяного» поведения на пять часов
5	Кислородное отравление: дезориентация, –4 на все действия в течение пяти часов
6-7	Воздушная эмболия: урон 12Ф, сопротивление по Телу
8-9	Нервный синдром высокого давления: -2 для всех действий из-за лихорадки в течение десяти часов
10-11	Разрыв легкого: урон 18Ф, сопротивление по Телу
12+	Кракен: персонаж атакован кракеном…

будет отсутствие мобильности и видимости.

Персонажи, сражающиеся под водой или на воде, сталкиваются с штрафом -2 кубика на все атакующие действия, чтобы отобразить базовую сложность попыток приспособиться к изменчивой среде.

Оружие дальнего боя, которое специально не предназначено для использования в водной среде, страдает снижением –1 ЗУ за каждый метр воды, через который проходит снаряд. Огнестрельное оружие, не предназначенное для подводного плавания, не может быть использовано, пока оно находится под водой. Оно может быть модифицировано с помощью специального обвеса, чтобы обеспечить кислород для горения, и специальных креплений, чтобы позволить полуавтоматическому оружию перезаряжаться. Правила для этого можно найти в разделе «Модификация оружия» (стр. 84).

Бой в рукопашной схватке под водой жесток. Сила персонажей уменьшается вдвое для определения урона всех атак в ближнем бою. Захваты, клинчи и удержания позволяют персонажу применять всю свою Силу в полной мере против оппонента в пределах своей хватки.

Подводные взрывы – отстой, это любая рыба подтвердит. Из-за эффектов сжатия, взрывы под водой имеют свойство наносить большой ущерб, но многие взрывчатые вещества полагаются на огонь или шрапнель, чтобы повредить цель, две вещи, которые не очень хороши под водой. Подводные характеристики взрывчатых веществ можно найти в таблице «Подводные взрывчатые вещества».

МАГИЯ В МОРЕ

ВОСПРИЯТИЕ АСТРАЛА И АСТРАЛЬНАЯ ПРОЕКЦИЯ

На восприятие астральное и его проекцию влияет вода лишь при определённых условиях. Воды в пределах десяти метров от поверхности большинства водоемов столь изобилуют жизнью, что дают штраф в 2 кубика для всех проверок Чувствования. Тёплые воды, особенно вдоль побережья и на мелководье, дают штраф в 4 кубика за проверку Чувствования из-за обилия микроорганизмов. Все воды, какими бы лишенными жизни они ни казались, содержат микроорганизмы и дают штрафу -1 кубик в проверкам Чувствования.

Преимущество всей этой жизни состоит в том, что на астральном плане относительно легко увидеть океаны, и персонажи в астральной проекции имеют только стандартный штраф в 2 кубика при навигации даже в самых тёмных водах. Исключения составляют случаи, когда все формы жизни были намеренно убраны или умерли из-за загрязнения.

Астральная проекция не задерживается этими микроорганизмами, но некоторые из них чувствительны к мане и «загораются» в присутствии астральной формы. Мастер игры должен определить, присутствуют ли такие мана-люминесцентные виды в водоеме. Вода не замедляет астральную форму, но зыбкость и недостаток гравитации делают астральное путешествие в воде весьма опасным. Персонажи в астральной проекции могут довольно легко потерять чувство направления, особенно при нападении, когда избежать атаки гораздо важнее, чем вспомнить, в каком направлении вы

ПОДВОДНЫЕ ВЗРЫВЧАТЫЕ ВЕЩЕСТВА

Гранаты	Урон	БР	Взрыв
Свето-шумовая граната	100	–4	20 м.
Вспышка	Специальный*	-	Специальный*
Взрывная граната	18Ф(и)	+2	–2/м.
Осколочно-фугасная граната	20Ф	–2	–1/м.
Газовая граната	-	-	5 м., сфера
Дымовая граната	-	-	5 м., сфера
Термитно-дымовая граната	-	-	5 м., сфера

* Свет безумно преломляется под водой и отражается всевозможными дикими способами. Удвойте все модификаторы, примененные для вспышки, если она сработает под водой для всех, кто находится в зоне её действия под водой.

двигаетесь.

Персонажи в астральной проекции должны пройти проверку Чувствования (3) или потерять чувство направления под водой. При высокой скорости перемещения в астрале, это не очень опасно, но может привести к потере цели или невозможности найти определенное место снова.

ЗАКЛИНАНИЯ

Большинство заклинаний как минимум несколько изменяются при использовании под водой. Таблица «Заклинания под волнами» предлагает общие рекомендации по определенным эффектам заклинаний под водой. МИ принимает окончательное решение в отношении эффектов заклинаний под водой и может изменять их по своему усмотрению.

ДУХИ

Призыв духов под водой – не самая лучшая идея для пяти из шести видов духов, и совершенно ужасная идея для одного из этих пяти. Для проверки Призыва нет модификаторов ни для одного из типов духов, и никто из них не возражает против зависания на астральном плане. Проблемы обычно возникают, когда их просят материализоваться.

ДУХИ ВОЗДУХА

Обычно выглядящие под водой как масса пузырьков, духи воздуха почти не имеют проблем у поверхности, но страдают от давления на газы в глубине. Атрибуты воздушных духов уменьшаются на 1 на каждые 100 метров воды над ними из-за сжатия газов, в виде которых они материализуются. Когда их вызывают на глубине и просят материализоваться, а затем уйти на поверхность, происходит обратное, пока они не достигнут поверхности, где возвращаются в нормальное состояние.

ДУХИ ЗВЕРЯ

Этот дух меньше всего подвержен влиянию, когда его просят материализоваться под водой. Они просто принимают форму водного зверя или стаи нескольких таких существ.

ДУХИ ЗЕМЛИ

Духам земли не особенно удобно под водой, и после материализации они создают вокруг себя дымку ила. Дымка создает штраф -1 к количеству кубиков на все действия, которые проходят через дымку. Духи земли, используя материализацию, могут также сделать себя очень плотными и быстро опуститься на дно или превратиться в пенообразное вещество и быстро всплыть на поверхность.

ДУХИ ОГНЯ

Ты шутишь?! Просто не проси их использовать материализацию под водой. Огненные духи, что материализовались под водой, мгновенно испытывают боль от Аллергии (вода). Полное погружение также уменьшает их Мощь на 1 за каждый боевой ход, который они проводят в материальной форме. Энергетическая Аура неэффективна под водой, как и Стихийная Атака и Засасывание.

ДУХИ ЧЕЛОВЕКА

Дух человека приспособлен к надводной жизни, так что под водой он весьма слаб. При материализации, он подвергается штрафу -2 кубика на глубине более 10 метров, за естественное несоответствие человека и моря.

ДУХИ ВОДЫ

Духов воды практически невозможно обнаружить Чувствованием в их естественной среде. Любой, кто пытается их обнаружить, получает штраф -6 к количеству кубиков на все проверки Чувствования. При этом Чувствованием все ещё легко отличить астральную форму духа Воды от окружающих вод. Духи воды также получают +10 метров к передвижению шагом и +20 метров к передвижению бегом, находясь в воде.

ЗАКЛИНАНИЯ ПОД ВОЛНАМИ

Манипулирующие заклинания	Стихийные эффекты варьируются в зависимости от элемента.
Заклинания Иллюзии	Все заклинания иллюзии имеют штраф -1 к количеству кубиков
Дальность	
Площадные эффекты	Стихийные эффекты варьируются в зависимости от элемента. Заклинания иллюзии получают штраф -2 к количеству кубиков.
Линия прямой видимости	Ограничена видимостью в воде.
Стихийные эффекты	
Огонь	Не работают. Точка
Электричество	Атаки по одиночной цели затрагивают всё в радиусе 5 метров от цели. Атаки с площадным эффектом имеют удвоенную площадь эффекта.
Холод	Атака по одной цели затрагивает всё в радиусе 2 метров от цели. Атаки с площадным эффектом имеют половину области эффекта.
Кислота	Атака по одной цели не имеют эффекта. Атаки с площадным эффектом уменьшают урон вдвое.

АЭГИС ИНКОГНИТО

Поиск: подводные обитаемые объекты

ПОДВОДНЫЙ КУПОЛ ЭВО САОТОМЭ

После того, как проблемы Эво на марсианской базе Гагарин улягутся, в это место наконец-то получится внедриться, несмотря на высшие меры безопасности. Я уверен, что время, проведенное в этих условиях, не будет потрачено впустую, и этот кластер объектов станет основной целью для спецопераций.

ГЛУБИННАЯ КОЛОНИЯ КАДМУС

Это исследовательское сооружение, расположенное на глубине 3500 метров в северной части Атлантики близ Португалии, является вершиной технологий глубоководных жилых объектов. Управляемая Седер-Крупп и используемая в качестве сверхбезопасного укрытия для некоторых их самых ценных умов, это место – кошмарная цель для любого бегущего, желающего туда проникнуть.

АРЕС ТРИДЕНТ

Благодаря многолетнему глубокому внедрению, у нас есть много информации об этом военно-учебном заведении и некоторых хорошо обученных боевиках. Этот трехкомпонентный комплекс в водах Гвианы включает в себя множество технологий и процедур обучения армейского спецназа, а также полноценный комплекс для исследований и разработок.

ВОЕНИЗИРОВАННАЯ АКВАЛОГИЯ АЦТЕХНОЛОДЖИ

Наши отчеты подтверждают, что суда, которые мы наблюдали движущимися на крейсерской скорости в/из Барранкильи, выгружали строительные материалы и персонал для этого проекта. Отчеты, которые мы получили от местных информаторов не позволяют понять, завершен ли проект, но определенно есть персонал, живущий на объекте, и безопасность в водах вокруг него также увеличилась. Аквалогия строится так, чтобы Ацтлан и Ацтехнолоджи смогли лучше защитить свои морские запасы продовольствия после того как Сиррург разрушил их прежние объекты.

ТЮРЬМА МАКСИМАЛЬНОЙ БЕЗОПАСНОСТИ КОРПОРАЦИИ РЭД ВЕЛЛ ИНЖИНИРИНГ

Мы собрали солидное досье на тюрьму «Морская черепаха», что у побережья Кении, и это место выглядит потрясающе. Передвижное тюремное учреждение строгого режима с подводными тюремными камерами, которые могут быть переоборудованы по желанию, уже является триумфом пенитенциарных технологий. Дополнительная прибыли от этой тюрьмы генерируется нодами хранения данных. Тюрьма защищает не только преступников, но и данные.

ПОГРУЖЕНИЕ

После ущерба, нанесенного Морским Драконом[1] в прошлом году, «Жилое Яйцо» от Хоризон ещё не восстановлено. Хоризон фактически начала операцию по его демонтажу, чтобы попытаться повторно использовать некоторые материалы в их следующем проекте подводного города. Безопасность на этом ещё не названном объекте у побережья Лос-Анджелеса была ещё более повышена. Новый проект имеет аналогичную форму, но лежит на континентальном шельфе. Слухи говорят, что он спроектирован таким образом, чтобы его «сбрасывали» с шельфа раз в день на глубину, как демонстрация технической изобретательности. По слухам, в Погружении ещё содержатся данные экспериментов, которые проводились на прошлом объекте, которые и были наиболее вероятной причиной нападения Морского Дракона.

1 Это личность, самка великого дракона. Весьма примечательная персона.

АКВАТИКУС

Ещё одна жертва Морского Дракона. Это сооружение было объявлено Эво не подлежащим ремонту, поскольку оно было сброшено со своей базовой глубины в 1500 метров ниже уровня моря в сокрушительную темноту Марианской впадины. Наши данные показывают, что падение объекта остановилось около отметки 3000 метров, и он был отремонтирован, но Эво почему-то скрывает его. Я уверен, что ремонт был облегчен кадрами генетически модифицированных сотрудников, которыми располагает Эво. Несмотря на нынешнюю панику в области нанотехнологий, Эво первая в использовании микроскопических машин для улучшения (или «улучшения», если вам нравятся страшные истории) возможностей метачеловека.

ПРОТЕЙ АГ, АРКОБЛОКИ В СЕВЕРНОМ МОРЕ

У нас все ещё есть проблемы с получением чего-либо конкретного об этих объектах. Расходы на медицинское обслуживание становятся чрезмерными при ведении переговоров с местными информаторами, осведомленными об условиях работы в Северном море. Я бы порекомендовал заставить неевропейские агентов путешествовать и выполнять операции на объектах – предпочтительно, целый ряд операций, которые могут быть завершены до того, как начнут проявляться неблагоприятные долгосрочные последствия воздействия этого района.

АРКОБЛОКИ ПРОТЕЙ АГ

У нас много информации о проектах Протея по всему миру. Многочисленные источники, ежедневно снабжают нас данными об операциях и проектах, происходящих в огромных водных городах Протей. Открытие туристического аркоблока у побережья Гонконга, позволило лучше понять методы проектирования. Или, по крайней мере, их методы проектирования двадцатилетней давности. Аркоблок, кажется, был намеренно построен на основе старых проектов, а затем открыт для туристов. Что, безусловно, обеспечило изменение общественного мнения о корпорации. Но заставило меня задуматься, чего они добиваются на самом деле.

ЛОГОВА МОРСКОГО ДРАКОНА

Я не могу понять, почему никто никогда не верит тому, что всплывает в Джекпоинте. Там был отличный инсайдерский взгляд на некоторые операции Морского Дракона, и мы, похоже, единственная организация, которая задумалась над этим. Как Гавайи, так и Индонезия оказались плодотворной территорией для вербовки и информационных опросов информаторов для сбора данных о владениях и операциях Морского Дракона.

Индонезия и Нихоа являются очень активными местами с обширными водными операциями как Морского Дракона, так и против неё. Большинство операций координируются на уровне улиц, а оперативники столь низкого уровня находятся ниже пристального взгляда Королевы Морей.

БОСТОНСКАЯ ГАВАНЬ

Водный город и аркоблок были потеряны карантинной зоне Северо-Восточного метроплекса Аксис. Аква Аркана Бостон Харбор Аквасити, Аабха для краткости, и аркоблок Протея Неухаммер были двумя основными водными ресурсами, утраченными после объявления карантина СВМА. Другие, более мелкие, станции мониторинга и сотни кораблей также были в гавани в момент блокировки.

Эти два объекта, хотя и управляются противоборствующими корпорациями, совместно пытались спасти экосистему гавани. Как бы это меня не раздражало, без реальных новостей из карантинной зоны нам нужно заархивировать эти файлы. Нет смысла держать их в активном хранилище. Я делаю эту рекомендацию для всех файлов, связанных с Бостоном и СВМА, пока мы не получим известия из карантинной зоны.

НАД ОБЛАКАМИ

Космос, последний рубеж. Некоторые маги утверждают, что метапланы могут быть последним рубежом, в то время как океанографы говорят, что наши величайшие тайны всё ещё лежат под волнами, но космос и близко, и далеко, понятен (в теории) и всё же бесконечен и непостижим. Эту чуждую среду так часто изображают в виде сцены за окном космической станции или в качестве фона для научной фантастики, что люди не учитывают огромное количество физических и психологических тренировок, которые нужно пройти чтобы быть допущенным в космос.

Стандартные правила Усталости от Окружающей Среды не применяются в космосе. Когда персонаж оказывается в космическом вакууме, смерти нет необходимости ждать. Повсюду, за пределами космического корабля или на поверхности другой планеты, существует Смертельная среда с достаточным количеством штрафов, чтобы вызвать смерть в считанные секунды. Поэтому вместо того, чтобы сосредоточиться на различных видах окружения, давайте вместо этого рассмотрим некоторые другие сложности в космосе, такие как расстояние для связи и множество осложнений, вызванных изменениями в гравитации.

МАТРИЧНЫЙ ЛАГ

Шум, шум и ещё больше шума. Расстояния в космосе слишком велики, чтобы чистые сигналы плотно упакованных данных могли пробиться, по крайней мере, без некоторой потери чёткости. Существует множество способов ограничения шума при работе в Матрице, но расстояние даже между ближайшими космическими объектами выходит за пределы обычных протоколов шумоподавления. Объекты могут быть описаны в дополнительной книге по Матрице, но пока всё просто. Расстояния в космосе слишком велики для того, чтобы сигналы были чётко уловимы. Хакеры, желающие получить прямой доступ к системам Матрицы на орбите, должны получить доступ к локациям – удаленного взлома не будет.

СЛОЖНОСТИ С ГРАВИТАЦИЕЙ

Металюди приспособлены к гравитации. Их тела созданы для того, чтобы двигаться в ней, их биология предназначена для того, чтобы функционировать в ней, и когда происходят изменения в гравитации, будь то её отсутствие или переизбыток, метачеловеческое тело с трудом поддаётся адаптации. Основная гравитационная сила Земли составляет 9,81 м/с . Она незначительно варьируется по всей поверхности Земли, но не настолько, чтобы оказать существенное влияние на физиологию метачеловека. Но за пределами гравитационного поля Земли, это уже совсем другая история.

Для определения игровых эффектов мы будем классифицировать гравитацию по четырем категориям: нулевая гравитация, низкая гравитация, гравитация Земли и высокая гравитация. Гравитация Земли – это нормальное гравитационное поле Земли, сила, на которой строятся все основные правила. Это норма, поэтому она не приносит никаких дополнительных условий, модификаторов или чего-либо подобного. Она может быть на планете или быть искусственно созданной, но в любом случае результатом является место, где метачеловек чувствуют себя комфортно, прогуливаясь вокруг.

Нулевая гравитация, это совсем другое дело. Место, которое не имеет особой силы, притягивающей персонажа – или пули, которыми он может стрелять – в любом конкретном направлении. В этой среде персонаж невесом. Они не двигаются в каком-то направлении, если что-то не толкает или не тянет их в туда.

Низкая гравитация обеспечивает хоть какое-то чувство взлёта и падения. Это чувство может быть намного слабее, чем притяжение Земли, удерживающее персонажа на земле, но оно существует и дает ориентир для персонажей, движущихся в этой среде. Прыжки могут быть выше, прыжки могут быть дальше, а отжимание легче, но чуждость окружения делает все эти действия неуклюжими.

Высокая гравитация – это вид распределения силы, при котором тело метачеловека ощущает большое притяжение вниз и, следовательно, чувствует себя «тяжелее». Хотя масса метачеловека не меняется, взаимодействие между телом метачеловека и поверхностью, на которой он стоит или опирается, требуя больше усилий, чем он привык. Такие места делают персонажей неуклюжими и медлительными, а также они быстрее притягивают пули к земле.

БОЙ В КОСМОСЕ

Бои в космосе становятся намного сложнее из-за нехватки гравитации и поверхностей, чтобы закрепиться для атаки. Поскольку законы физики напоминают нам о том, сила каждого действия равна силе противодействия, и у бойцов не хватает «якоря» в шесть миллиардов килограмм, чтобы противостоять им, силы становятся более сбалансированными в пространстве.

Из-за этого большинство атак в космосе имеют как модификаторы атаки, так и модификаторы урона, которые отражают изменение сил, когда нечего не влияет на действие, и ответная сила поглощается не столь эффективно. Эффекты различной гравитации также изменяют Действия, Урон, Передвижение, Урон от падения, Отдачу, Дальность и Защиту, все это описано ниже.

МОДИФИКАТОРЫ ДЕЙСТВИЙ

Нулевая гравитация не предоставляет возможности уклонения, за исключением привязки, и это не очень помогает, если вы не обучены проводить атаки из положения сидя. Основываясь исключительно на сложности маневрирования, закрепления и позиционирования в невесомости, все действия,

связанные с физическим атрибутом, подвергаются штрафу -2 кубика.

Низкая гравитация создаёт множество проблем с координацией и балансировкой, поскольку гравитация воздействует с непривычной силой. В зависимости от сложности действий при маневрировании, балансировке и координации в условиях низкой гравитации все действия, связанные с физическим атрибутом, подвергаются штрафу -1 к количеству кубиков.

В условиях высокой гравитации персонажи чувствуют себя вялыми, тяжёлыми и медленными. Исходя из сложности управления физическими движениями во время действия в высокой гравитации, все действия, связанные с физическим атрибутом, подвергаются штрафу -1 к количеству кубиков.

МОДИФИКАТОРЫ УРОНА

НУЛЕВАЯ ГРАВИТАЦИЯ

Окружения с нулевой гравитацией предлагают интересную арену для сражений, в которых сила гравитации противостоит умениям, и персонажи подвергаются различным побочным эффектам при использовании метательного оружия. Персонажи, сражающиеся в нулевой гравитации, должны знать о своей позиции относительно окружающих поверхностей.

Атаки ближнего боя, которые включают в себя замах объектом и поиск контакта с противником – будь объект кулаком, катаной или чем-то ещё – страдают от снижения значения урона из-за отсутствия привязки атакующего персонажа, способного свободно «плавать», чтобы использовать удары в движении и третий закон Ньютона. При определении урона от атаки в ближнем бою атрибут Сила персонажа уменьшается вдвое.

Атаки ближнего боя, в которых участвуют захваты, приемы борьбы или противники чем-то «связаны», не получают никакого снижения урона.

При рассмотрении специальных атак ближнего боя, таких как «Толчок», «Таран» или «На выход!», когда противники пытаются переместить друг друга, важно помнить, что объекты при нулевой гравитации не имеют никакой другой значительной силы, действующей на них, кроме третьего закона Ньютона. Тощий эльф, не имеющий возможности создать рычаг давления, не сможет толкнуть или бросить громоздкого тролля очень далеко, но, в прямо противоположном случае, единственной вещью, которая прекратит движение эльфа, будет ближайшая доступная переборка. Когда появятся такие атаки, немного поразвлекитесь с физикой. Пусть оба персонажа умножат свой атрибут Тело на их последнее Передвижение. Сравните оба. Движение продолжится в направлении персонажа с более высоким значением. Атакующий остается уравновешенным и готовым, если ему это удастся, и он отправляет защитника в состояние «упасть ничком». Если атака блокируется, атакующий теряет равновесие и считается в состоянии «упасть ничком».

Атаки дальнего боя, сделанные стандартным оружием, уменьшают ЗУ вдвое (округление вверх) из-за увеличения потерь энергии на движение как у атакующего, так и у защитника. Если атакующий или защитник закреплен, урон уменьшается только на четверть (округление вверх). Если оба закреплены, значение урона от атаки не изменяется.

Помимо этого, атаки из огнестрельного оружия при нулевой гравитации могут вывести из равновесия как атакующего, так и защитника. После каждой атаки персонажи (как атакующие, так и защищающиеся) должны использовать Простое действие в своей следующей доступной фазе действия и пройти проверку Ловкости (2) или получить модификатор -1 ко всем действиям до тех пор, пока не преуспеют в проверке (они могут сделать новую проверку на каждой фазе действия).

НИЗКАЯ ГРАВИТАЦИЯ

При низкой гравитации работать ненамного проще, чем в нулевой. Присутствие небольшого гравитационного поля даёт лучшее ощущение подъёма и спуска, также персонажи чувствуют себя легче и относительно сильнее (хотя с их фактическим атрибутом Сила ничего не происходит).

Атаки ближнего боя, которые включают в себя замахивание объектом и поиск контакта с противником, получают меньший урон из-за сложности сохранения равновесия для атаки. При определении урона от атаки ближнего боя атрибут Сила персонажа уменьшается на одну четверть (округление вверх).

Так же, как в нулевой гравитации, специальные атаки ближнего боя, с применение борцовских техник, или людей, которые оба связаны, не получают никакого снижения урона.

При рассмотрении специальных атак ближнего боя, таких как «Толчок», «Таран» или «На выход!», когда противники пытаются двигаться относительно друг друга, среда с низкой гравитацией изменяет способ обмена энергией, влияя на атаки. Эти атаки корректируются следующим образом:

Толчок: В случае успеха защитник отталкиваться на 1 метр за пределы Досягаемости атакующего (минимум 2 метра). В случае неудачи защитник остается на месте, в то время как атакующий отталкивается к краю своего собственной Досягаемости.

Таран: Атака происходит как обычно, но защитник перемещается на расстояние [удвоенное число успехов] метров и должен пройти проверку Ловкости + Реакция (2) или упасть.

На выход!: При определении расстояния для бросков уменьшите показатель Тело защитника вдвое.

У всех стрелковых атак, производимых стандартным оружием (не предназначенным или не модифицированным для космических операций) ЗУ уменьшается на 1. При определении нокдауна уменьшите Физический предел защитника на 2.

ВЫСОКАЯ ГРАВИТАЦИЯ

Трудности среды с высокой гравитацией отличны от проблем с низкой гравитацией, но, тем не менее, они остаются трудностями.

Атаки ближнего боя ощущаются медленными и вялыми из-за дополнительной гравитационной силы. При определении всех наносящих урон в ближнем бою атак используйте половину Силы персонажа. При атаках, связанных с захватом или заломом, не происходит никаких изменений в их ЗУ.

Для специальных атак ближнего боя, предназначенных для перемещения персонажей, таких как «Толчок», «Тарань» или «На выход!», дополнительная сила, удерживающая персонажа на месте, усложняет их использование. Все эти атаки получают штраф -2 к количеству кубиков на такие атаки.

Все стрелковые атаки подвергаются штрафу -1 к количеству кубиков в средах с высокой гравитацией из-за дополнительного напряжения мышц от переноски или удержания оружия.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Каждое гравитационное изменение создает различные проблемы для Передвижения персонажа.

НУЛЕВАЯ ГРАВИТАЦИЯ

У персонажей нет скорости ходьбы/бега при движении в нулевой гравитации. Все движения в либо очень неторопливые, либо просто происходят как результат последнего действия. Чтобы двигаться, персонажам нужно либо лазать, прыгать, либо плыть.

Для лазанья персонажи следуют правилам Лазания (стр. 140, ОКП SR5) с некоторыми изменениями. Все проверки Лазания в нулевой гравитации получают бонус +2 к количеству кубиков. Скорость перемещения зависит от того, используется ли для проверки Простое или Сложное действие. Использование Простого действия позволяет передвинутся на 1 метр за успех в выбранном направлении вдоль поверхности, в то время как Сложное действие позволяет передвигаться на 2 метра за успех.

Можно прыгать или просто перемещаться прыжками по открытым пространствам без стен (персонажи не следуют стандартным правилам прыжков). Прыгающий персонаж использует Простое действие, чтобы выполнить проверку Гимнастики + Сила [Физический], и может начать движение с любой скоростью до 2 метров за успех в боевой ход. Выбранная скорость не может быть изменена, пока персонаж не достигнет другой поверхности или не вступит в какую-либо форму боя, где, согласно правилам, он замедлится во время боя, так как рукопашный бой в Shadowrun – это не просто один удар, а серия ударов и финтов.

Когда персонаж собирается достичь другой поверхности, ему необходимо пройти проверку Гимнастики + Ловкость [Физический] (2). Провал означает, что персонаж ударяется о поверхность под неудобным углом и должен противостоять Оглушающему урону, равному его Передвижению перед ударом. Проверка сопротивления требует броска Тела + Броня.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ В КОСМОСЕ

Гравитация	Ходьба	Бег	Спринт
Нулевая	Смотри правила	Смотри правила	Смотри правила
Низкая	Ловкость	Ловкость x 2	+3м/успех
Высокая	Сила	Сила x 2	+0.5м/успех

НИЗКАЯ ГРАВИТАЦИЯ

Передвижение в низкой гравитации сильно зависит от того, как движется персонаж. Уменьшение веса означает, что мускулы персонажа могут увеличивать скорость тела, но уменьшение трения приводит к тому, что замедление или изменение направления движения затруднено, и один неверный шаг превратит спринт в нескоординированный прыжок с возможным неприятным падением в конце. Чтобы отразить уровень координации, который поддерживается во время скоростей Ходьбы/Бега, показатели Передвижения персонажа рассчитываются по-другому. См. таблицу «Передвижение в космосе» для новых расчетов.

Также в условиях низкой гравитации присутствуют изменения в лазанье и прыжках. Скорость лазанья такая же как при нулевой гравитации, но персонаж не получает бонуса +2 к количеству кубиков. Прыжки с разбега значительно упрощены. После выполнения проверки Гимнастики + Ловкость [Физический], персонаж может прыгнуть на 3 метра за успех при прыжке с разбега и на 2 метра за успех прыгая с места, до максимума в [Физический предел x3] метров. Эти прыжки достигают максимальной вертикальной высоты в 1/2 от пройденного расстояния по горизонтали при разбеге. Прыжок с места в вертикальном положении получает 1 метр за успех, до максимума в [Физический предел x2] метров.

Если прыгающий персонаж соприкоснуться с конструкции или поверхности, он может продолжать совершать прыжки, чтобы достичь большей высоты, но все прыжки после первого считаются, для вычисления расстояния и высоты, прыжками с места.

ВЫСОКАЯ ГРАВИТАЦИЯ

Персонажи замедляются из-за своего увеличенного веса. Это означает, что быстрые движения становится намного больше завязаны на силе, чем на ловкости. Чтобы определить передвижение в средах с высокой гравитацией, обратитесь к таблице «Передвижение в космосе».

Прыжки и лазание также подвержены влиянию высокой гравитации из-за дополнительной силы тяжести. Попытки прыжка определяются проверкой Гимнастики + Сила. Прыжки с разбега преодолевают только 1 метр за успех, а прыжки с места – по пол метра за успех. Эти прыжки достигают максимальной вертикальной высоты в 1/2 от пройденного расстояния при разбеге.

ДАЛЬНОСТЬ В КОСМОСЕ

Гравитация	Близкая	Средняя	Дальняя	Сверхдальняя
Нулевая	x 1	x 2	x 3	x 4
Низкая (обычная)	x 1	x 1.5	x 2	x 3
Низкая (искусственная)	x 1	x 0.75	x 0.5	x 0.25
Высокая (обычная)	x 1	x 0.75	x 0.25	x 0.1
Высокая (искусственная)	x 1	x 0.5	x 0.25	x 0.1

Вертикальный прыжок без разбега получает половину метра за 2 успеха, с пределом высоты и длины равным Физическому пределу. Да, баскетбольные матчи тут стадионы не соберут.

УРОН ОТ ПАДЕНИЯ

Поскольку гравитация – бессердечная сука, она может сделать урон от падения смертельным, но, когда гравитация различна, урон от падения также разный. В среде с невесомостью нет никакого урона от падения – есть только урон, который персонажи наносят себе, когда движутся быстрее, чем могут себе позволить. Урон от падения в низкой гравитации – Физический; он начинается при падении с 4 метров и имеет ЗУ, равное половине расстояния падения, в метрах. В высокой гравитации урон – Физический, начинается с 2 метров, а ЗУ равняется удвоенному расстоянию падения в метрах.

Персонажи, падающие при низкой гравитации, падают на 25 метров в первом боевом ходу, на 50 метров во втором и на 100 в каждом последующем. В условиях высокой гравитации скорость падения составляет 100 метров в первом боевом ходу, 200 во втором и 400 в каждом последующем. Независимо от того, в какой ты среде, все ещё очень больно, когда ты падаешь на землю с ускорением.

ОТДАЧА

Изменения силы тяжести влияют на отдачу огнестрельного оружия. В средах с нулевой и низкой гравитацией модификаторы отдачи удваиваются, потому что отдачу трудно взять под контроль с уменьшенным весом. Если персонаж закреплен на месте (привязан, магнитные сапоги и т. д.), отдача работает как обычно.

Для высокой гравитации модификаторы отдачи делятся пополам, так как дополнительный вес облегчает поглощение отдачи. Полноценная автоматическая стрельба из гранатомёта в космосе – веселье для всех!

ДАЛЬНОСТЬ

При взгляде на дальность в условиях изменённой гравитации, подумайте, создается ли гравитация нормальной планетарной массой или используется центробежная сила. На подобной планете массе расстояние перемещения пули зависит от гравитации. Но центробежная, создающая гравитацию, означает, что цель фактически движется по постоянной дуге, и пуля движется прямо, в то время как цель продолжает двигаться по кругу, с необходимой скоростью для поддержания искусственной гравитации. Пуля не перемещается как «далеко», основываясь на двухточечной перспективе. Поскольку ближняя дистанция определяется комбинацией размера цели и скорости пули, она не меняется на любом оружии. Отсутствие гравитации – особый случай, поскольку сила тяжести не влияет на направление движения пули. Это означает, что диапазоны для всех видов оружия зависят от расстояния до цели. В таблице «Дальность в космосе» есть множители для определения новых модификаторов Дальности в различных условиях гравитации.

МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Метательное оружие сталкивается с теми же проблемами дальности, что и пули со стрелами. Большая разница в том, что обычно (за исключением знаменитого тролля питчера Оскара «Швырятеля» Маддокса и его удивительного прямого броска на 63,5 м/с) брошенные объекты не имеют слишком большой скорости и сильно далеко не летят. Модификации дальностей для метательного оружия находятся в таблице «Метательное оружие в космосе» и пытаются имитировать не только коэффициент точности броска, но и скорость, с которой оно будет двигаться.

ЗАЩИТА

Защита в условиях изменённой гравитации может быть проще или сложнее. Все персонажи, выполняющие любой вид проверки Защиты, получают штраф -2 к количеству кубиков в нулевой гравитации, если только они не привязаны, в этом случае модификатор отсутствует. Персонажи в среде с низкой гравитацией получают бонус +1 к количеству кубиков за то, что сниженный вес уменьшет нагрузки на ноги. Персонажи в высокой гравитации получают штраф -1 к количеству кубиков за замедление из-за дополнительного веса.

МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ В КОСМОСЕ

Гравитация	Близкая	Средняя	Дальняя	Сверхдальняя
Нулевая	x 1	x 2	x 3	x 4
Низкая (обычная)	x 1	x 1.5	x 2	x 3
Низкая (искусственная)	x 1	x 0.75	x 0.5	x 0.25
Высокая (обычная)	x 1	x 0.75	x 0.25	x 0.1
Высокая (искусственная)	x 1	x 0.5	x 0.25	x 0.1

БОЛЬШИЕ ПРОБЛЕМЫ

ДЕКОМПРЕССИЯ

Внезапная декомпрессия представляет собой Смертельную радиационную среду и должна рассматриваться как таковая, если персонаж когда-либо внезапно подвергается огромному изменению давления. Это применимо в космосе, где давление может уменьшится почти от вакуума или при открытии затвора на глубоководном судне и близком знакомстве с океаном.

УТЕЧКА В СКАФАНДРЕ

Медленное изменение давления и окружающей среды, вызванное утечкой из скафандра, приравнивается Суровой радиационной среде. Это дает персонажу немного времени, чтобы починить костюм или что бы попасть безопасное окружение до того, как скафандр прекратит поддерживать в нём жизнь.

ПРОБОИНА В КОРПУСЕ

Обычно это случай внезапной декомпрессии, когда персонаж находится в герметичной комнате, герметичность которой была нарушена, но, если декомпрессия вытягивает воздух из всего объекта, персонажу нужно будет добраться до клапана, чтобы изолировать свою секцию. Когда персонаж присутствует в месте пробоины на корабле, ему необходимо пройти проверку Ловкости + Реакция (2), чтобы найти что-то, за что можно схватиться или его выбросит в космос. Неудача означает, что персонажа либо засасывает в космос, либо в место, находящееся так близко к пробоине, что он начинает испытывать эффекты Декомпрессии. Успех означает, что персонаж зацепился на что-то или удержался на своей позиции и может начать двигаться в безопасном направлении. МИ определяет, исходя из ситуации, как это сделать. С пробоиной в корпусе, отсек, в котором произошла авария, считается Суровой средой для Усталости, и её влияние должно быть отыграно соответствующим образом.

ДОЛГОСРОЧНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Космос – это странное место для метачеловеческого тела. Различные физические влияния от гравитации и изменения давления быстро изнашивают организм. Персонажи, которые проводят длительные периоды времени в космосе, сталкиваются с инициированными не Кармой изменениями своих Физических атрибутов из-за пребывание долгое время в другой гравитации. В условиях нулевой и низкой гравитации персонажи теряют 1 очко Силы (до минимума 0, после чего они парализуются от атрофии мышц и нуждаются в реабилитации) и получают 1 очко Ловкости за каждые три месяца течении полугода, что они проводят в этих условиях. Если какой-либо атрибут падет ниже расового минимума, метачеловек становится едва способен перемещать свою собственную

КРАТКАЯ ОЦЕНКА КОСМИЧЕСКИХ АКТИВОВ

Вот некоторые приблизительные данные о текущих «громких» космических активах, которые могут подвергаться риску из-за недавних событий. На случай, если эта информация будет распространена среди тех, кто имеет ограниченные знания в космической географии, имеется также краткая информация о каждом космическом регионе.

НИЗКАЯ ОРБИТА ЗЕМЛИ

Низкая околоземная орбита находится примерно от 160 до 2000 километров над уровнем моря. Объекты на этой орбите движутся вокруг планеты с различной скоростью в зависимости от их близости к планете. Чем ближе объект к Земле, тем короче его период (или время, необходимое для облета планеты). Орбитальные периоды колеблются от 88 до 127 минут.

Станция Аполлон (Арес). Эта станция в основном является грузовой. Значительное количество продуктов, хранящихся на станции, было помещено в карантин после некоторых недавних событий.

Исследовательская станция Камелот (НеоНэт). С момента августовских событий эта станция, по большей части сфокусированная на исследованиях космических технологий, находится в состоянии повышенной безопасности. НеоНэт сосредоточила на этой станции некоторые передовые антивирусные исследования и усердно работает, чтобы сохранить её в безопасности.

Верфь Нимбус (Арес) Финансовые проблемы и внутренние потрясения привели к остановке производства на этом предприятии. В настоящее время между Аресом и Космической спасательной службой (КСС) ведутся переговоры об замене текущей задолженности на владение или аренду космического производства.

Цюрих Орбитал (Корпоративный суд). Всем известен знаменитый дом КС и Гемайншафт Банка. В течение последних нескольких месяцев станция делала ротацию сотрудников и охраны службы безопасности для проведения более частых медицинских и психологических обследований.

Дайсон 3 (Старфилд Ботаник Инженеринг). Одна из самых быстрорастущих платформ сейчас, СБИ добавляет дополнительные поля для выращивания своей чудесной «Космической Пшеницы»™. Большая часть их производства была перемещена на другие орбитальные станции, что уменьшает затраты на выпуск разных продуктов питания. Проблемы производства продуктов питания, вызванные конфликтом Ацтлан-Амазония, ещё не закончились, но спекуляция на нехватке продовольствия помогла СБИ «вырастить» Дайсон 3 безмерно.

Космическая обсерватория «Орлиный Глаз-II» (Хоризон) Известный своей бесплатной базой изображений, «Орлиный Глаз-II» представляет собой массивный космический телескоп с одним небольшим жилым отсеком. В настоящее время ведутся работы по расширению жилой площади и потенциальных исследовательских объектов, но за последние шесть месяцев достигнут незначительный прогресс.

Орбитальный завод Небесная Кузница (Сайдер-Круп) Это крупнейшее орбитальное производство в своём классе и флагман орбитального производства С-К. Наряду с огромными производственными мощностями станция также может похвастаться запасами материалов и исследовательскими лабораториями.

Курорт свободного падения Шибанокки (Эво). Меня часто поражает, как быстро можно починить и расширить игровые площадки для богатых, в то время как большая часть гуманитарной помощи по-прежнему застревает в бюрократической волоките и политических интригах. Крах 2.0 сильно ударил по этому объекту, но тот вернулся к жизни. Чтобы увеличить рекламную шумиху и сделать это место похожим на обычное место, Эво спонсирует нескольких менее состоятельных сотрудников марсианской базы Гагарин, чтобы те останавливались на курорте. «Призрачные» проблемы, кажется, решены – по крайней мере, таково официальное заявление. Это всё, что им нужно было сделать, чтобы успокоить металюдей, но может когда-нибудь «призраки» появятся снова, чтобы преследовать их.

Космическая платформа Шпиль (Ацтенолоджи). Несмотря на историю неприятностей, интересно увидеть, как это место, наконец, достигло некоторого успеха. В соответствии с их последними отчетами от исследовательского центра Ацтехнолоджи переместила часть финансирования НатВат[1] на исследования в Шпиле и разработала некоторые интересные вещи. Добавление туристической базы на станцию также помогло ей выглядеть более дружелюбно, хотя в последнее время действия службы безопасности стали немного более драконовскими.

ГЕОСИНХРОННАЯ ОРБИТА ЗЕМЛИ

Объекты на геосинхронной орбите Земли имеют высоту около 35 000 километров над уровнем моря. Объекты на этой орбите имеют период вращения равный Земному, или примерно 23 часа 56 минут и 4 секунды. Каждый день на геосинхронной орбите объект проходит путь в небе, обычно восьмерку, всегда возвращаясь к одной и той же точке в одно и то же время каждый день.

Станция Икар (Арес). В настоящее время предприятие сосредоточено на хранении и производстве материалов и оно процветает, даже когда у Ареса возникают проблемы на других объектах. Мельница слухов полна предположений о том, что ещё может произойти, но по сути, что Арес здесь держит всё под контролем.

Серебряная Вершина (Транс-Орбитал) Не принадлежа мегакорпорациям, эта станция помогает корпорациям, у которых нет своих космических активов и которые не хотят иметь дело с мегакорпорациями, но работать там хочется.

Станция Эхо (Независимая) Я не знаю, как это место все ещё находится на орбите, но это так. Станция управляется независимыми подрядчиками и, по-видимому, получает большую часть своего дохода предоставляя услуги, которой нет на других орбитальных объектах. Незаконная деятельность проходит через это место также в виде контрабандных товаров.

ТОЧКИ ЛАГРАНЖА

Точки Лагранжа – это пять точек возле двух больших, вращающихся масс (например, Земли и Луны), где третий малый объект может быть сбалансирован на орбите между ними посредством объединенной гравитации двух больших тел.

Л-1 Радушная Гавань (Протей) – эта станция является единственным космическим объектом Протея. Они обосновались здесь много лет назад, когда другие были отвлечены космической гонкой, и сделали себя чрезвычайно полезными для других корпораций, сдавая в аренду место на станции. Их собственные исследовательские центры доминируют на объекте, но другие более мелкие фирмы платят большие суммы, чтобы иметь место для работы в космосе.

Л-2 Перекрёсток Дарксайд (НеоНэт) Расположенный за обратной стороной Луны, этот объект никогда не виден с Земли. Это основная рабочая база космических операций НеоНэт и предоставляет широкий спектр услуг как их

1 Корпорация по производству продуктов питания.

лунной колонии, так и операциям в глубоком космосе. На станции также есть исследовательские лаборатории и новая обсерватория. Планы по туризму на этом объекте были «заморожены» из-за затрат и безопасности.

Л-3 Нерва (НеоНэт) Расположенная в орбитальной точке между Землей и Луной, она была серьезно повреждена ещё в 29 году. С тех пор это просто космические развалины, хотя о планах на будущее всегда ходят слухи. Последние усилия по восстановлению были запланированы на середину 2077 года, но говорят, что в последнее время в этом районе проводились какие-то разведывательные миссии, а многие наземные телескопы, которые могут обеспечить хороший обзор станции, испытывали неоднократные сбои в работе.

Л-4 Дедал (Арес) Огромный и имеет бюджет службы безопасности, близкий к ВВП СКАШ. Да, это преувеличение (но только немного), но объект является сверхбезопасным. Взгляд с большого расстояния на станцию показывает множество производственных площадок и рост за последние месяцы. Это самая большая станция в космосе в настоящее время, и она ещё увеличивается.

Л-5 Станция Ангел «Свалка» (Эво) После многих лет забвения, это место наконец вернулось в космическую гонку. Благодаря растущему применению нанотехнологий, с которыми у Эво, похоже, нет проблем, это место собирает весь космический мусор, который пролетает возле него, и перерабатывает его на материалы. Эво даже начала посылать «подметальные машины», дроны, чтобы «подмести» космический мусор, увеличивая облако мусора вокруг станции Ангел.

Гелиос (Арес) Расположенный в точке Лагранжа между орбитой Земли и орбитой Солнца, этот объект был самой дальней станцией в космосе, пока не появились Харон и Гагарин. Уединённый и такой же закрытый, как и Дедал, его сложно рассмотреть. Безопасность по большей части обеспечивается расстоянием, так как для вылета со станции требуется либо прорва топлива, либо полугодовой полёт в космосе. Гелиос – последнее слово техники среди объектов по производству космических кораблей, хотя слухи и предположения на основе фотографий говорят, что это место строит нечто большое. Недавняя передача всех проектов с высокой степенью секретности на Гелиос вызвала большой нежелательный интерес.

ЛУННЫЕ БАЗЫ

База Олимпия (НеоНэт). Работающая с августа на 100%, она стала одним из самых больших отвлекающих факторов НеоНэт, позволяющих отвести внимание от проблем, связанных с их штаб-квартирой в Бостоне. Этот успех породил множество слухов о переносе штаб-квартиры за пределы планеты, и становление НеоНэт первой внеземной мегакорпорацией. Внутренняя борьба, скорее всего, остановит любой реальный шанс на это, но такая новость держит имя НеоНэт в центре внимания, причём в позитивном ключе.

Аркология Артемида (Арес) Лунная база, расположенная рядом с первой посадочной площадкой Аполлона-11, на которой проводятся всевозможные космические операции Ареса и даже небольшая лунная разработка минералов, чтобы пополнить их доход. По слухам, в основном это исследовательская станция, которая также является базой космических кораблей Ареса. Ходят слухи, что они хотят совершить военный захват космоса. Но опять же, по слухам, они выкапывали волшебные камни ещё в 61 году.

Минеральный завод Фернсит (Сайдер-Крупп) Если С-К продолжит копать, то однажды луна действительно будет похожа на швейцарский сыр. Они тянут тонны (буквально) материалов с Луны, чтобы использовать их как на Земле, так и на своих орбитальных производственных заводах. База также имеет научно-исследовательские лаборатории для изучения материаловедения, а также лунной географии и геологии.

МАРСИАНСКИЕ БАЗЫ

База Гагарин (Эво). С отключением и повторным запуском этой базы многие полагают, что здесь произошло что-то потустороннее, и теперь Земля находится под угрозой. Смешно, я знаю, но в Шестом Шире нелепость всегда имеет шанс оказаться правдой. Прямо сейчас, объект работает и работает с полным штатом сотрудников, поскольку Эво надеется сделать себе больше имя в космосе.

Харон (Арес). Об этой находящейся на орбите Деймоса базе, очень мало информации, по большей части она ограничивается коммюнике Ареса. А сообщают они очень мало, только данные о Марсе и Деймосе, собранных датчиками станции. Типичные слухи, подкреплённые тем, что происходит на других станциях, сходятся в том, что на этом объекте есть верфи для строительства судов. Фантастические слухи говорят об инопланетном объекте ООН, где Арес ведет переговоры и встречается с инопланетными расами. Арес сообщил о запуске ряда зондов в дальнем космосе, особенно зондов к Марсу, его спутникам, поясу астероидов и Юпитеру.

массу. Эти снижения являются постоянными и их восстановление/поддержание должно быть оплачено Кармой. Ловкость может быть увеличена максимум на 2 и только до максимума атрибута для метатипа персонажа. Персонажи с кибервэром замена мышц не подвержены этим эффектам.

Высокая гравитация работает противоположным образом. Персонажи набирают 1 очко Силы и теряют 1 очко Ловкости за каждые три месяца, которые они проводят в среде с высокой гравитацией, но не более 2 очков. Увеличение не может сделать персонажа сильнее его расового максимума, но уменьшение может понизить Ловкость до 0, и в этот момент персонаж не может поддерживать мышечный контроль в окружающей среде и нуждается в земной гравитационной среде для реабилитации.

МАГИЯ

Вдали от поверхности Земли колдовство становится сложным из-за недостатка маны в космосе. Заклинания на основе элементов не функционируют в вакууме, поэтому их нельзя использовать в голом космосе. Космические локации функционируют как астральные пустоты, а это означает, что заклинатели получают штраф к количеству кубиков при попытке выполнить любую проверку с использованием атрибута Магия. Штраф варьируется от −8 (для мест с приличной, для неземных условий, концентрацией жизни, таких как Луна или большая космическая станция) до −18 (глубокий космос). Обратите внимание, что корпорации заметил эту разницу и воодушевлены тем фактом, что по крайней мере некоторое количество маны в космосе доступно. Они усердно работают, ища способ улучшить магические способности

за пределами Земли, но количество серьезно травмированных магов, которых они продолжают отправлять обратно, указывает на то, что их успех в лучшем случае неоднозначен.

Если вы задумались об Чувствовании или, что ещё хуже, об астральной проекции в космосе, бросьте это дело. Попытка ощутить своей душой то, что полностью отсутствует, – это хороший способ «высосать» вашу душу, что имеет свойство создавать долгосрочный вред. Любой маг, что пытается чувствовать вне безопасности Земли, должен пройти проверку Силы Воли + Логика (5). Если он терпит неудачу, его Логика навсегда уменьшается на 1 (хотя она может быть снова повышена с помощью Кармы).

Любой, кто настолько глуп, чтобы использовать астральную проекцию в пустоте космоса, не заслуживает шанса остаться в здравом уме. Его Логика падает на 1, как указано выше, к тому же он теряет 2 очка Магии из-за шрамов на душе, от единения с небытием (хотя, опять же, они могут восстановить эти очки с помощью Кармы). Духов нельзя призвать в космосе, так как призывающая сила мага вдали от Земли недостаточно сильна, чтобы убедить их совершить самоубийство.

КАЧЕСТВА

ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

ПОРЧЕНЫЙ

Blighted

(6 месяцев, +5 Кармы; 12 месяцев, +10 Кармы; 24 месяца, +15 Кармы)

Это качество имеет несколько уровней, отображая различные долгосрочные последствия радиационного и токсичного ущерба для здоровья персонажа и то, насколько сильно это влияет на повседневную жизнь бегущего. Качество может быть взято при создании персонажа, чтобы проиллюстрировать жизнь, проведённую в действительно плохих частях разрастания, или может быть получено при пребывании там в течение длительного периода времени.

Точные внешние проявления не указаны, только эффекты влияющие на броски персонажа. Проявлятся качество может, к примеру, в отключении органов, мышечных спазмах, злокачественных опухолях и т. д.. Это качество нельзя использовать без одобрения МИ в кампаниях, в которых не среды, для которой оно предназначено.

Сделайте проверку Грани (3) в начале каждой игровой сессии. Успех означает отсутствие осложнений для этой игровой сессии. При провале персонаж чувствует боль из-за воздействия суровой окружающей среды, полной избыточного воздействия химикатов или радиации. (Чтобы было ясно: вы не можете потратить Грань на бросок Грани.)

6 месяцев: Персонажу грозит штраф -1 на все Физические действия.

12 месяцев: Персонажу грозит штраф -1 на все действия.

24 месяца: Персонажу грозит штраф -2 на все Физические действия и -1 штраф на все остальные.

ЗЕМЛЯНИН

Earther

(+3 Кармы)

Некоторые люди просто не предназначены для исследования звёзд. Обучение полетам в космосе обычно отсеивает таких людей, но большинство бегущих никогда не проходят официальную программу космонавтов. Персонажи, которые берут это качество, особенно сильно теряются в непривычной гравитации. Они получают штраф -2 кубика на все Физические действия, совершенные с гравитацией, отличной от земной нормы. Это качество не может быть применено, без одобрения МИ, в кампаниях, которые не соответствуют условиям, для которых оно разработано.

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

РАДИАЦИОННАЯ ГУБКА

Radiation Sponge

(−5 Кармы)

Что-то в клетках персонажа делает его более устойчивыми к вредным воздействиям радиации, хотя и заставляет их дольше удерживать это излучение в себе. Персонаж всегда сталкивается с на ступень меньшим воздействие среды на Усталость в радиационных средах и поэтому никогда не сталкивается со Смертельной средой. Если персонаж находится в Смертельной среде, рассматривайте её влияние на Усталость персонажа как от Экстремальной среды; используйте впитывание Смертельного окружения и удвойте время для переноса радиации в теле.

Например, Светящийся Малый – Радиационная Губка, совершает двухминутную прогулку в сердце Светящегося Города Редмонда, чтобы доказать свою крутость. Он выходит немного уставшим, но взволнованным, и спешит рассказать друзьям об этом. Когда его приятели начинают падать, Светящийся Малый пытается помочь им, но им только хуже. Светящийся Малый несет с собой Смертельную окружающую среду в течение 4 минут после того, как выйдет из неё, достаточно времени, чтобы убить своих менее стойких к радиации приятелей. Он также будет носить Суровую среду в течение 48 часов, а Слабую – ещё 48. Лучше всего ему держаться подальше от других людей.

РАД-ИКС

Rad-tolerant

(−3 Карма)

Иногда персонажи просто стойкие. Быть способным стоять на окраине Чермакского взрыва и просто смотреть на него целыми днями, а то жить там без вредных последствий, может быть скрытым благословением. Персонажи с этим качеством удваивают время, необходимое для получения качества Порченый. Персонажи также всегда сталкиваются с уменьшенным на один уровень вредом для Усталости от Радиационной среды, точно так же как Радиационная Губка.

Это качество несовместимо с качеством Радиационная губка.

КОСМОНАВТ

Spacer

(−3 Кармы)

Некоторым людям просто комфортно в условиях неземной гравитации. Они совершают каждое действие с поразительной грацией и стилем. Эти персонажи получают бонус +1 к количеству кубиков на все Физические действия, совершенным в гравитации, отличной от земной.

БОЛЬШОЙ БАХ

<Черт возьми, Ловкач>, – Призрак отправил своему чаммеру сообщение через комлинк, когда они поднимались по вентиляционной шахте фабрики дронов КТМ, в которую они проникли всего несколько минут назад. <Почему не сработали наши заряды?>

<Не уверен, босс,> ответил молодой эльф, уличный самурай. <Может быть бракованный провод. Возможно, не сработало реле. Может быть миллион разных вариантов. Не могу сказать, пока я не проверю заряды.>

<Все четыре заряда за раз?!> Призрак разозлился. <Ты, гавнюк, заверил меня, что у тебя все хорошо со взрывчаткой, и ни одна из них не сработала? Такая чушь, это дополнительный риск для нашей жизни, и возможность испортить нашу репутацию. Я уверен, что тебе не наплевать на репутацию моей команды, так ведь?>

Двигаясь в тишине из вентиляционной шахты в темноту коридоров, два призрачных силуэта осторожно скользили в тени. Пройдя заводской вентиляцией, пара избежала ночного патруля КТМ и других мер безопасности, чтобы вновь вернуться на линию сборки дронов, где были размещены заряды. Как только они убедились, что их удалённо работающий деккер зациклил видеоряд камер слежения, и патрули блуждали по другим частям здания, они начали перепроверять заряды.

«Да», прошептал Ловкач. «Детонатор не справился с этим, босс. Я заменяю его.”

«Ты должен использовать лучший материал, чем это», – ответил Призрак. «И у этого заряда такая неаккуратная проводка, я вижу два разных места, где заряд мог бы выйти из строя. И вот этот провод изношен. Как, блядь, ты это исправишь? Тебе повезло, у меня есть софт, с которым я могу это починить.»

Вставив знаниесофт в свой скилджек, Призрак сам перемонтировал заряд, исправив его за несколько минут.

«Я не должен заниматься твоей работой, салага», пробормотал он себе под нос. Дрек, он даже не начал описывать, что он чувствовал к молодому бегущему, и о пустых обещаниях, которые тот дал, чтобы получить эту работу.

«На взрывном устройстве номер три также были незакрепленные провода», – сказал Ловкач. «Теперь все хорошо. Они установлены.»

Тогда Призрак увидел, что сделал эльф, чтобы исправить последний заряд. «Подожди, ты использовал чёртовы аккумуляторы Econovalue?!» – воскликнул Призрак, не в силах сдержать холодный гнев в голосе. «Сделанные в Ацтлане ?! Аккумуляторы, что старше года и не держат чёртов заряд ?! Ты достал. У меня нет времени на твою херню!»

Активировав свои вшитые рефлексы, Призрак вытащил пистолет с глушителем из кобуры и, не задумываясь, всадил две пули в череп эльфа. Он вернул в кобуру пистолет и перепроверил два заряда, над которыми работал Ловкач, и утверждал, что они исправны. При осмотре он обнаружил, что эльф сумел-таки исправить их во второй раз – работа, которую нужно было сделать правильно пятнадцать минут назад. Слишком медленно и слишком поздно для Ловкача, учитывая характер Призрака.

«Призрак, всё в порядке?» – спросил бестелесный голос Сайфера, их декера. «Я вижу, что твой пистолет сработал дважды. Должен ли я отправить к тебе остальную часть команды?»

«Нет необходимости», – ответил Призрак, подтаскивая тело к ближайшему заряду. «Ловкач подставил меня слишком много раз, поэтому я положил конец его некомпетентности». Затем он вытащил комлинк мертвого бегущего из его тактического жилета и сунул себе в карман, не оставив на теле ничего, что бы связывало мертвого бегущего с ним или командой.

РАСШИРЕННАЯ ВЗРЫВОТЕХНИКА

ТОПИКСТАРТЕР: BEAKER

Многие молодые бегущие думают, что играть со взрывчаткой и взрывами – это захватывающе или экзотично, или они хотят сделать что-то похоже на виденное спецэффекты в тридах, или они просто получают опыт для создания «большого бума». Они не принимают во внимание, что работать со взрывчаткой опасно и для правильной работы требуется много умения, терпения, точности, сосредоточенности и чертовски твёрдая рука. Работа со взрывчаткой – это наука, и вы просто должны быть готовы к этому. Чтобы быть экспертом по взрывотехнике, требуется столько же самоотверженности и ума, сколько у умелого мага, или декера, особенно если вы любите жить. Это не то, что вы можете освоить в одночасье или занимаясь время от времени как хобби; чтобы преуспеть в этом, вы должны посвятить ему значительную часть своей жизни. И даже не говорите мне о всём этом знаниесофте, думая, что всё, что вам нужно знать о взрывчатке, может быть получено из купленных умений. Большинство методов в взрывотехнике нарабатываются непосредственным опытом, который развивается со временем, а не из оптического чипа, написанного хрен-знает-кем. Последнее, что вы хотите, – это сделать ошибку работая со взрывчатыми веществами только потому, что человек, написавший ваш знаниесофт, ошибался и передал свою ошибку вам. Я слышал слишком много ужасных историй о том, как потенциальные эксперты по взрывотехнике случайно взорвали себя в своих собственных убежищах, потому что они не знали, какого черта они делали, или полагались на содержащий ошибки знаниесофт. Даже одна маленькая ошибка может оказаться смертельной. И даже если эти сомнительные «эксперты» имели некоторое представление о том, как создать и устанавливать заряд, они часто не принимают во внимание все параноидальные меры безопасности, необходимые для покупки, изготовления и хранения взрывчатых веществ. Они были просто слишком небрежны и оставили след, по которому другие смогли их найти. Из-за этого они обнаружили, что копы выбивают их дверь, или их нашли другие жадные бегущие, что стреляют в них, пытаясь завладеть взрывчаткой. Слишком много способов умереть из-за взрывчатки.

Если вы хотите быть экспертом по взрывотехнике, и не проходили через военные тренировки, инженерную подготовку или корпоративное обучение, первое, что вам нужно знать, это то, что правоохранительные органы не хотят, чтобы у вас были взрывчатые вещества. Они не доверяют вашим мотивам, в частности, связанным со взрывчаткой, особенно в больших количествах или более высокого класса, что может нанести большой ущерб интересам правительств или корпораций, не говоря уже об убийстве или нанесении увечий бесчисленным невинным свидетелям. Взрывные устройства на улицах, как правило, более «горячие», чем любые другие украденные товары на черном рынке, и, если вы не знаете, что делаете, вы «обожжетесь».

Барыги и бегущие, которые регулярно имеют дело со взрывчатыми веществами, всегда должны опасаться подстав, направленных на то, чтобы повязать тех, кто продает и покупает запрещенные взрывчатые вещества. Если вы когда-нибудь обращаете внимание на новости, то знаете, что охранные корпорации и другие правоохранительные органы любят публиковать информацию о своих усилиях по преследованию тех, кто незаконно владеет взрывным материалом и перевозит его. Это отличный пиар: он заставляет их выглядеть компетентными и позволяет толпе чувствовать себя в безопасности. Единственное, что вы можете услышать о новостях, это перебои с наркотиками и закрытие хим-лабораторий. Если вы хотите купить взрывчатку и вам абсолютно необходимо использовать ГРЕх, используйте поддельный ГРЕх и используйте его только один раз. Считайте, что он сгорел после этого, и используйте новый поддельный ГРЕх для следующей покупки взрывчатых материалов. Последнее, что вам нужно, это накопить цепочку данных о всех ваших покупках, связанных со взрывчаткой, через ГРЕх, и заставить правоохранительные органы активно отслеживать его. Если они начнут вас искать, вы уже в беде. Да, использование поддельных ГРЕхов, которые часто довольно дороги, накладно, но анонимность того стоит.

Затем, если вы находитесь на чёрном рынке где продаются взрывчатые вещества или ингредиенты

УГОЛОВНАЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА НЕЗАКОННОЕ ВЛАДЕНИЕ ВЗРЫВЧАТЫМИ ВЕЩЕСТВАМИ

Топикстартер: Zhaaganaash

Слушайте сюда, чаммеры. Beaker не врет вам, когда говорит, что правоохранительные органы косо смотрят на нас, продающих и владеющих незаконными взрывчатыми веществами. Конечно, эти показатели всегда варьируются в соответствии с местными, национальными и корпоративными законами, но это пример того трудного времени, на которое тебя посадят, если ты попадёшься с каком-либо количеством взрывчатых веществ и решительно настроен на незаконное хранение указанных взрывчатых веществ. Так что будь осторожен. И если ты нарушишь заповеди бегущего в тени и попадаешь в ловушку, скажем так, я надеюсь, что ты эльф. Возможно, ты по-прежнему будешь в хорошей форме, чтобы снова бегать в тени после того, как в 2125 году ты получишь условно-досрочное освобождение и свой новый криминальный ГРЕх. С другой стороны, я полагаю, если ты эльф, это означает, что ты скорее всего – симпатяга, а ты знаешь, что делают в тюрячке с красавчиками, так что, возможно, в тюрьме эта прославленная продолжительность жизни в конечном итоге станет скорее проклятием, чем благословением. Как-то так…

Большинство судов не интересуется, какое количество взрывчатки у тебя нашли. Большинство просто фигачит тюремным сроком в зависимости от степени взрывоопасности вещества. Если вас поймали на том, что вы имеете несколько взрывчатых веществ с разными категориями опасности, вам будет предъявлено несколько обвинений с несколькими сроками. Большинство судей будут рады дать вам суммарный срок по совокупности статей.

Для тех несчастных, которые повязали, после использования взрывчатки (например, для разрушения здания или подрыва тачки), наказание обычно является пожизненным. Если в результате взрыва произошли смертельные случаи, вам может грозить смертная казнь или даже хуже. Я слышал, что корпы по-прежнему ищут «добровольцев» для своих программ медицинского тестирования «Критические Повреждения». Судя по рассказам, рекомендую погибнуть при взрыве.

ВРЕМЯ ЗАКЛЮЧЕНИЯ И ШТРАФЫ ЗА НЕЗАКОННОЕ ВЛАДЕНИЕ ВЗРЫВЧАТЫМИ ВЕЩЕСТВАМИ

Рейтинг взрывчатого вещества	Тюремный срок	Денежный штраф
1–5	5 лет	50,000¥
6–10	15 лет	100,000¥
11–20	25 лет	250,000¥
20+	50 лет	500,000¥

для производства взрывчатых веществ, а продавцы предлагают вам слишком выгодную сделку или обещает быстро доставить вам большие количества товара, уходите. Он может пытаться «сбросить» свой товар, потому что знают, что кто-то активно его ищет, и просто не хочет, чтобы его поймали. Конечно, сейчас это может показаться выгодной сделкой, но несколько дней спустя это может оказаться не очень хорошей идеей, особенно если вы окажетесь лицом к лицу с дюжиной ребят из Странствующего Рыцаря.

Кроме того, торговец, делающий вам предложение «слишком хорошее, чтобы быть правдой», может оказаться подсылом от Странствующего Рыцаря или Одинокой Звезды. Торговец краденым, возможно, не обязательно является копом под прикрытием, но есть вероятность, что он уже повязан и пытается добиться смягчения приговора, сдавая своих покупателей. Знание того, с кем вы работаете, на какие взрывчатые вещества какая нормальная цена на улицах и как работают ваши контакты, крайне важно, чтобы избежать приобретения материалов, за которые могут укусить вас за задницу. И следите за новостями. Будь умным на улице.

Если в вашем районе много случаев, связанных со взрывчаткой, использованных другими командами бегущих, вы можете смело спорить, что Странствующий Рыцарь или Одинокая Звезда предпринимают шаги, чтобы положить этому конец, что означает усиление операций под прикрытием. Так что не начинайте покупать взрывчатку сразу после таких случаев; подождите, пока спервa станет менее «жарко». Обычно это происходит не дольше чем через месяц или два, поскольку у большинства металюдей, как правило, очень короткая память, и они легко отвлекаются на очередные заголовки последних новостей. Хотелось бы, чтобы мне не приходилось повторять это сообщение, но бегущие продолжают попадаться на эти фиктивные предложения и «горячие» операции из-за глупости, поэтому я думаю, что совет все ещё актуален.

Если вы оказались в совершенно новой команде бегущих, пытающихся приобрести взрывчатку, учитывайте начальные трудности и задержки с получением первой партии. Ваши контакты хотят избежать тюрьмы так же, как и вы, поэтому они будут осторожны с любым новым покупателем, особенно если вы считаете сделку слишком хорошей, чтобы быть правдой, и у вас нет уличного авторитета, чтобы выставлять свои условия. Проблемы доверия возникают в обоих направлениях, приятель. Поэтому я советую любой новой команде бегущих: начиная свою карьеру в тени, постарайтесь получить свою первую партию взрывчатых веществ – небольшую партию, которая не будет поднимать много «красных флажков» – как можно быстрее. Ваша команда может изначально не нуждаться в взрывчатке, но спустя месяцы это измениться. И вашей команде будет намного легче, если у вас уже есть небольшой запас взрывчатых веществ, и нет необходимости платить незнакомым людям за большое количество непроверенных взрывчатых веществ и подвергаться риску стать целью оперативников под

прикрытием. Всегда планируйте наперёд. Это признак хорошего специалиста по взрывотехнике. И как только вы установите надёжные контакты для покупки взрывчатых веществ, вам станут доступны большее количество и разнообразие материалов. Как говорится, хорошие вещи приходят к тем, кто умеет ждать.

- Если это не удастся, вы всегда можете приобрести собственную «мастерскую» по изготовлению бомб или сделать его самостоятельно. Избавляя себя от необходимости ориентироваться в теневом чёрном рынке и создавая себе возможность чем-то заняться между основными работами.
- Balladeer
- Хотя «мастерская» идеально подходит для работ со взрывчаткой, она не обходится без своей доли недостатков. Самая большая проблема в том, что она не мобильна. Если вы её создадите, то создадите и определённое место для производства взрывчатых веществ, товаров, которые отчаянно хотят другие бегущие, и многие не побоятся сделать попытку отобрать их у вас. Если вы инвестируете средства в «мастерскую», вам придется инвестировать в безопасность, если вы не хотите 24/7 охранять своё дерьмо. Где бы ни находилась ваша «мастерская», вы должны связаться с местными бандитами, чтобы выяснить, можете ли вы договориться о сделке, в следствии которой они смогут позаботиться о вашей «мастерской», особенно когда вы находитесь на беге. Главное в этом, сделать её достаточно «жёсткой» для взлома, чтобы любой вороватый ублюдок посчитал, что не стоит тратить на неё время. Возможно, он захочет ворваться в чужую «мастерскую» в нескольких кварталах от вашей, владелец которой не предпринял те же меры безопасности. На этом этапе лучше он, чем вы.
- Sticks

У большинства бегущих, специализирующихся на взрывотехнике, есть специальные помощники, которые занимаются приобретением, перевозкой и продажей взрывчатых веществ. Многие из них имеют связи с преступным миром и организованной преступностью, такой как Воры, Якудза и Триады, группами, которые обладают значительным влиянием и ресурсами для контрабанды товара, такого как взрывчатка, с относительной легкостью – путем подкупа и связей с коррумпированными чиновниками. сотрудниками правоохранительных органов, если с кем-то подобным. Эти люди ценны для того, чтобы узнать, откуда поступает товар и является ли он надёжным. Так что, если у вас ещё нет отношений с такими помощниками, я бы посоветовал как можно скорее наладить такие связи. Это может определить разницу между успешным бегом и саботажем с различными осложнениями.

Если у вас нет надёжного фиксера и вы вынуждены получать материалы с чёрного рынка у сомнительных торговцев, вы обнаружите, что покупка взрывчатых веществ таким способом может быть рискованной. Вам может повезти и купленный материал, который произведен промышленным способом, будет очень надёжным, но он, скорее всего, краденый. Если такие взрывчатые материалы воруются из любого места в

значительном количестве, проводится немедленное расследование, часто включающие сотрудничество между корпорациями и государственными правоохранительными органами, организациями, которые могут зайти так далеко, чтобы использовать других бегущих в тени для отслеживания и возврата похищенного товара. У взрывчатых материалов очень умеренный срок хранения, и их нужно быстро сбыть. Как я уже говорил ранее, вы должны быть в состоянии распознать материалы, от которых торговцы краденым стремится быстро избавиться, поскольку большинство из них будут предлагать смехотворно хорошие скидки, чтобы просто сбросить это дерьмо, прежде чем правоохранительные органы смогут отследить их. Иногда стоит рискнуть и купить эти качественные материалы хотя бы для гарантии, что они сработают; в других случаях это может грозить вам и вашим близким тюремным заключением или даже смертью. Принимать подобные предложения – всегда азартная игра. Я не могу советовать вам всегда избегать такой сделки, но утверждаю, что, как правило, есть лучший способ получить то, что вам нужно.

Если вы не хотите рисковать покупкой материалов, которые могут подставить вас или вашу команду, всегда есть возможность купить самодельные взрывчатые материалы на чёрном рынке. Многие специалисты по взрывотехнике готовят и продают свои собственные взрывчатые вещества, чтобы получить дополнительный доход во время простоя между работами. Преимущество самодельных взрывчатых веществ состоит в том, что их гораздо труднее отследить, чем материалы промышленного производства. Они также появляются на черном рынке в больших количествах, поэтому домашняя взрывчатка, как правило, дешевле и доступнее, чем промышленная. Тем не менее, существенным недостатком самодельных взрывчатых веществ является то, что они имеют тенденцию быть гораздо более ненадёжными. Некоторые чаммеры делают хорошую работу, смешивая составы вместе, чтобы сделать взрывчатые вещества почти столь же надежными как материалы промышленного качества. Другие «рукожопы», судя по всему, пропускали уроки химии в средней школе, и их продукт настолько ненадёжен, что может привести к гораздо большему взрыву, чем нужно, гораздо меньшему взрыву, неспособному выполнить работу, или он может и не взорваться, и даже взорваться у вас в руках. Приобретая домашнее дерьмо, всегда проверяйте материал перед покупкой. Знание того, как сработает партия взрывчатых веществ, впоследствии избавит вас от многих проблем.

- Когда вы запросите у скупщика краденого проверку, убедитесь, что вы сами можете выбрать образец для нее. Некоторые «мутные» торговцы разбавляют свои запасы, наполовину реальным дерьмом, наполовину муляжом, типа глины для лепки. И они будут рады выбрать реальный товар, чтобы продемонстрировать вам, как это все хорошо работает. И затем, как только вы вернетесь в свое убежище, вы обнаружите, что половина товара – мусор, и вас поимели. Если он не позволяет вам выбрать образец для проверки, скажите, что вы не заинтересованы в сделке.
- 2XL
- Присутствие лица, при покупке, абсолютно необходимо. В конце концов, даже если торговец краденым позволит вам выбрать образец для проверки, вам все равно может не повезти, и вы можете выбрать образец, который сработает. Любое лицо, достойное своих денег, должен иметь возможность считывать невербальные сигналы и заметить, если торговец пытаться обмануть вас. В частности, ваше лицо должен быть в состоянии определить, уделяет ли торговец особое внимание какому-то виду взрывчатки или он тонко пытается направить вас к конкретному куску пластида. Лицо также способно определить, нервничает ли торгаш, когда вы начинаете осматривать товар. Если он, кажется, потеет больше, чем обычно, или если его сердце начинает усиленно биться во время покупки, вам следует уйти. Если у вас присутствовал лицо при закупке и вас всё же поимели, я бы сказал, что пришло время для нового лица.
- Clockwork
- Или вместо того, чтобы пытаться купить прямо у торговца краденым, бегущие всегда могут пойти к своему фиксеру. Никогда не пытайтесь убрать посредника. Вот для чего мы здесь и почему мы так хороши в своей работе: чтобы вас, бегущих, не поимели. Мы можем многое вам рассказать и дать хорошие советы, например, когда слишком «жарко», чтобы покупать взрывчатку.
- Am-Mut
- И всё же, даже фиксеры не застрахованы от ошибки. Особенно в случае взрывчатых веществ, когда некоторые «умники», считают себя самыми умными и упаковывают плохие, самодельные взрывчатые вещества в краденную промышленную упаковку. Подделки и обман могут быть таким же проклятием жизни фиксера, как и для любого бегущего. К сожалению, некоторые из этих поддельных товаров действительно убедительны.
- Bull
- И, конечно, всегда есть такие законные плохие товары, как Арес Экскалибур...
- Slamm-0!

Те из вас, кто хочет купить взрывчатку, должны знать, что у вас есть много вариантов на черном рынке. Ваша стандартная промышленная, пенопластидная и пластидная взрывчатка может привести к взрыву, настолько мощному и разрушительному, насколько вы хотите, или настолько маленькому и управляемому, как вам нужно. У вас также есть возможность использовать детонирующий шнур, который обеспечивает гораздо более контролируемый взрыв и может также служить предохранителем от одновременного срабатывания всех зарядов взрывчатки. Взрывчатые вещества также могут быть использованы для разрезания материала. Узкие и длинные заряды вмещают количество взрывчатого вещества, которое необходимо, чтобы прорезать материал, и всё уже рассчитано, так что вам не нужно делать ничего особенного, чтобы отрегулировать заряд. У вас также есть жидкие взрывчатые вещества,

которые способны делать то, чего не могут обычные пластидные взрывчатые вещества. Это означает, что у вас есть широкий выбор инструментов для выполнения самых разных работ, требующих взрывчатки. Из-за связанных с этим опасностей, такие работы, как правило, оплачиваются выше (где-то от пяти до двадцати тысяч больше, чем средний бег), что объясняет, почему многие команды бегущих готовы взять на себя риски, связанные с этим типом работ.

Так какая работа доступна для эксперта в взрывотехнике? Наиболее распространённые задания требуют от бегущих разрушить защиту объекта. Некоторые охотники за головами используют заряды для выбивания замков, чтобы добраться до беглеца. Другие используют взрывчатку для взлома хранилищ. Это могут быть небольшие стенные сейфы, банковские хранилища или даже хранилища в различных исследовательских лабораториях, где хранятся сверхсекретные исследовательские материалы. Иногда бегущим необходимо взломать шкафчики для хранения чего-либо или другие охраняемые зоны. Получение ключей, паролей и других способов авторизованного доступа не всегда является возможным вариантом, и единственный способ попасть в защищенную зону – создать собственную точку входа. Банковские хранилища, в частности, труднопроходимы для бегущих без взрывчатки. Большинство современных хранилищ запираются на временные блокировки, которые могут быть разблокированы в определенное время и не могут быть взломаны даже хакерами. Чтобы обойти временную блокировку, команда бегущих должна будет просверлить дверь хранилища, чтобы добраться до запирающего механизма, и просто перепрограммировать его, что может занять много времени, и большинство дверей хранилища оснащены механизмами, которые могут заклинить дверь в случае несанкционированного вскрытия. Два варианта есть на выбор бегущих – это атаковать банк, когда хранилище открыто (то есть в рабочее время, создавая всевозможные дополнительные сложности), или использовать взрывчатку, чтобы взорвать дверь хранилища в районе её петель. Наличие способного эксперта по взрывотехнике в команде имеет решающее значение для работы в таких местах. Некоторые хранилища защищают хрупкие материалы, которые могут быть легко уничтожены, если ваш лихой «эксперт» просчитается, и в результате взрывная волна проникнет внутрь хранилища.

Взрывы также могут быть использованы для остановки транспортных средств. Этот тип работы обычно происходит во время похищений, когда бегущие чувствуют, что лучше захватить цель во время переезда, чем выкрасть её из дома или с работы. Бегущие, как правило, используют взрывчатку, чтобы разрезать ось или отключить трансмиссию, что остановит автомобиль. Взрывчатку можно также использовать для установки транспортных средств для грабежей, например, когда команда бегущих хочет остановить фургон, чтобы забрать его содержимое. Другие эксперты по взрывотехнике используют свои таланты, работая через сеть. Автомобильные бомбы – хороший выбор для убийц, но эксперт по передовой взрывотехнике с правильными инструментами может использовать для взрыва практически всё, будь то выключатели света, кибердеки, комлинки, кибервэр и так далее. Есть также случаи, когда для взрыва зданий нужна команда бегущих. Эта работа обычно включают относительно небольшие объекты, от складов и розничных магазинов до домов и квартир. Очень редко Джонсон даёт серьёзные задания из-за «громкого» характера работы и потенциалах «последствий», если что-то пойдет не так. Но такие запросы случаются. Недавно команда бегущих в Сан-Франциско взорвала 20-этажное офисное здание Юнивёрсал Омнитех, но корпорация быстро замяла это дело, поэтому новости не распространились. НеоНэт также недавно взорвала несколько офисных зданий в Бостоне, два из которых, по-видимому, как-то связаны с паникой из-за КФР.

Есть одна вещь, которую вы вряд ли узнаете из ноу-хау, это то, что взрывчатка может влиять на использование магии. Большинство слабых взрывных устройств не влияют на магию и не делают ничего для создания того, что маги называют «счётчиком фона» – я не маг, поэтому не стесняйтесь спрашивать меня о тонкостях счётчика фона – но бегущие, которые использовали магию говорили мне, что при определенном пороге сильное воздействие больших взрывов может увеличить счётчик фона, иногда навсегда. Однако это не повлияет на работу, когда взрыв произойдет в конце бега. Я говорю о случаях, когда команда бегущих запускает взрыв в середине работы, такой как прорезание стены хранилища. Эксперты по взывотехнике должны иметь возможность оценить взрывной потенциал заряда и сообщить остальной команде, может ли это повлиять на способность мага направлять ману. Это важно, поскольку все маги говорят, что временное увеличение счётчика фона, вызванное взрывами, рассеивается медленно, в течение нескольких часов. Хороший взрывотехник должен быть осведомлён о таком возможном осложнении для своей команды и подготовиться соответствующим образом на случай, если магическая поддержка внезапно станет менее эффективной после взрыва.

Но я достаточно долго рассказывал о взрывчатке. То есть это только то, что могу рассказать, не раскрывая ценных секретов. И если вы хотите получить ценную тайну, вам придется заплатить мне. Так что будьте в безопасности, следуйте приведенным мною правилам, и, если вам нужно больше, свяжитесь со мной. Я буду рад договориться о цене.

ОСНОВНЫЕ РЕЙТИНГИ ЭФФЕКТИВНОСТИ

Эффективный рейтинг	Вес (килограммы)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	2	2	3	3	3	3	3	4
2	2	3	4	4	5	5	6	6	6	7
3	3	5	6	6	7	8	8	9	9	10
4	4	6	7	8	9	10	11	12	12	13
5	5	8	9	10	12	13	14	15	15	16
6	6	9	11	12	14	15	16	17	18	19
7	7	10	13	14	16	18	19	20	21	23
8	8	12	14	16	18	20	22	23	24	26
9	9	13	16	18	21	23	24	26	27	29
10	10	15	18	20	23	25	27	29	30	32
11	11	16	20	22	25	27	30	32	33	35 (1)
12	12	17	21	24	27	30	32	34	36 (1)	38 (1)
13	13	19	23	26	30	32	35 (1)	37 (1)	39 (1)	42 (1)
14	14	20	25	28	32	35 (1)	38 (1)	40 (1)	42 (1)	45 (1)
15	15	22	26	30	34	37 (1)	40 (1)	43 (1)	45 (1)	48 (1)
16	16	23	28	32	36 (1)	40 (1)	43 (1)	46 (1)	48 (1)	51 (1)
17	17	25	30	34	39 (1)	42 (1)	45 (1)	49 (1)	51 (1)	54 (1)
18	18	26	32	36 (1)	41 (1)	45 (1)	48 (1)	51 (1)	54 (1)	57 (2)
19	19	27	33	38 (1)	43 (1)	47 (1)	51 (1)	54 (1)	57 (2)	61 (2)
20	20	29	35 (1)	40 (1)	45 (1)	49 (1)	53 (1)	57 (2)	60 (2)	64 (2)
21	21	30	37 (1)	42 (1)	47 (1)	52 (1)	56 (2)	60 (2)	63 (2)	67 (2)
22	22	32	39 (1)	44 (1)	50 (1)	54 (1)	59 (2)	63 (2)	66 (2)	69 (2)
23	23	33	40 (1)	46 (1)	52 (1)	57 (2)	61 (2)	66 (2)	69 (2)	73 (2)
24	24	34	42 (1)	48 (1)	54 (1)	59 (2)	64 (2)	68 (2)	72 (2)	76 (3)
25	25	36 (1)	44 (1)	50 (1)	56 (2)	62 (2)	67 (2)	71 (2)	75 (3)	80 (3)

Значение в скобках – это счётчик фона, созданный подрывом взрывчатки указанной массы.

Значение урона от взрыва рассчитывается путем взятия эффективного рейтинга, умноженного на квадратный корень от количества использованных килограммов.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЗНАЧЕНИЙ

Когда взрывчатка помещается на объект, подлежащий уничтожению:

ЗУ x 2, БР: – половина рейтинга Брони.

БР для чего-либо ещё в точке взрыва: –2

УРОН ОТ ВЗРЫВА:

Круговой: –2 за метр
Направленный: -1 за метр

ЗНАНИЕ ВЗРЫВЧАТКА

Предлагаемые знания, связанные со взрывотехникой

Гражданское строительство

Инженерное дело

Взрывотехник

[Конкретный транспорт] Дизайн (например, Автомобильный дизайн, Лодочный дизайн, Аэрокосмический дизайн и др.)

Металлургия

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЗУ ДЛЯ МАТЕРИАЛОВ

1. Умножьте Структуру и рейтинг Брони на процент смещения от основного радиуса взрыва (25% для 25 см, 125% для 1,25 м и т. д.)
2. Если взрывное устройство будет размещено непосредственно на структуре, измените новый рейтинг брони с помощью модификатора, после отнимаем половину модификатора БР.
3. Добавьте модифицированный рейтинг структуры к модифицированному рейтингу Брони, после отнимаем половину рейтинга БР.
4. Используя правила Покупки успехов (стр. 47, ОКП SR5), подсчитайте, сколько урона может поглотить Структура, прежде чем получить урон (округление вниз).
5. Добавьте к рейтингу структуры количество успехов, которые материал может купить, чтобы поглотить урон. Это порог ЗУ, необходимый для полного разрушения Структуры. Чтобы частично нарушить Структуру, убедитесь, что ЗУ любого взрывного устройства будет меньше этого порога. Это приведет к частичному разрушению, которое не распространяется на весь материал.

САМОДЕЛКИ ПРОТИВ ПРОМЫШЛЕННЫХ

В Shadowrun персонажам доступны два вида взрывчатых веществ: промышленно производимые и самодельные взрывчатые вещества. Фабричные гораздо более надёжны, поскольку производятся по строгим стандартам и с контролем качества на законном предприятии с использованием всех надлежащих инструментов и материалов, которые также соответствуют промышленным стандартам. Когда производитель выпускает на рынок взрывчатое вещество, потребитель быть уверен в том, что взрывчатый материал имеет заявленные ТТХ и будет делать то, что указал производитель. С другой стороны, самодельные взрывчатые вещества, как правило, сильно различаются по качеству и надёжности, особенно те, что продаются на чёрном рынке, и персонаж не имеет ни малейшего представления, кто их изготовил или правильно ли производитель смешал химикаты. Персонажи, покупающие самодельные взрывчатые вещества на чёрном рынке, не могут быть уверены, что заявленные ТТХ являются правдой. Некоторые скупщики краденого даже попытаются выдать самодельные взрывчатые вещества за промышленные, упаковав их в убедительную поддельную упаковку – корпоративные логотипы и всё такое – для продажи. Когда дело доходит до покупки взрывчатки, будьте осторожны.

МОДИФИКАТОРЫ ЭФФЕКТИВНОГО РЕЙТИНГА

Ситуация	Модификатор
Успехи проверки Подрыва + Логика [Ментальный]	Каждый успех увеличивает/уменьшает рейтинг эффективности на 1.
Промышленная взрывчатка	Без изменений (рейтинг соответствует представленному).
Самодельная взрывчатка (купленная на черном рынке)	+/- (от 0 до 15) к рейтингу (если этот модификатор снижает оценку взрывчатых веществ до 0, соединение не может взорваться, вероятно, из-за неправильно смешанных соединений; никакие другие модификаторы не могут быть применены, если рейтинг уменьшен до 0). МИ определяет степень снижения/повышения рейтинга.
Самодельная взрывчатка (созданная персонажем)	Персонаж должен пройти длительную проверку Подрыва + Логика [Ментальный], чтобы изготовить взрывчатку. На каждом броске, если у персонажа есть какие-либо успехи, базовый рейтинг взрывчатого вещества не изменяется. Если персонаж не получает успехов в одном из бросков длительной проверки, материал получает +/-1 к своему базовому рейтингу. Если при броске выпадает глюк, базовый рейтинг изменяется на +/-5. Если в результате получается критический глюк, материал взрывается с ЗУ, равным желательному значению рейтинга взрывчатого вещества. Максимальное изменение рейтинга равно +/–15.
Утечка газа (дом или квартира)	+20 Ф
Топливо воспламеняется от взрыва	+20 Ф
Углублённый заряд	ЗУ x 4 (вместо ЗУ x 2) – половина БР
Формирование заряда	Делает взрыв направленным, что позволяет взрыву уничтожать ключевые компоненты или конкретные цели.

Все виды взрывчатых веществ для продажи также доступны в качестве самодельных взрывчатых веществ. Рейтинг, доступность и стоимость взрывчатки указаны на странице 478, ОКП SR5, а также в таблице «Оборудование и материалы для взрывотехников» предназначены для взрывчатых веществ промышленного производства.

Когда речь идет о самодельных взрывчатых веществах, значение урона конкретного материала может варьироваться от слишком концентрированных и мощных, до слишком разбавленных и слабых. Эта разница может достигать +/–15 к значению урона (применяется тайно мастером игры). Иногда, из-за нарушения технологии производства, оно не может взорваться. Когда персонаж решает купить самодельную взрывчатку

на черном рынке, он должен выбрать базовый рейтинг, который он хочет купить. Мастер игры тайно изменит эффективный рейтинг в зависимости от того, насколько концентрированными или разбавленными окажутся химикаты для взрывчатки. Иногда может не быть никаких изменений; самодельную взрывчатку можно сделать правильно, но это всегда азартная игра.

Самодельные взрывчатые вещества имеют несколько преимуществ перед коммерческими взрывчатыми веществами. Их труднее отследить, а сделаны они из разумно доступных и дешёвых материалов. Таким образом, на чёрном рынке доступно гораздо большее количество самодельной взрывчатки по сравнению с промышленной, которая строго контролируются. Кроме того, кустарная взрывчатка, как правило, дешевле. При покупке самодельных взрывчатых веществ уменьшите доступность определённого взрывчатого материала на 3 и уменьшите стоимость на 50 процентов. Если бегущим врут, что материал промышленный, пытаясь его продать, не уменьшайте стоимость, поскольку самодельная взрывчатка представляются как марочное изделие.

Если какие-либо промышленные взрывчатые вещества доступны на чёрном рынке, скорее всего, они краденые. Любые такие взрывчатые вещества в большом количестве, всегда будут сулить неприятности тех, кто с ними имеет дело, поэтому большое количество украденной промышленной взрывчатки всегда имеет качество «Горячее». Правительства и корпорации очень заинтересованы в том, чтобы быстро отслеживать и возвращать эту взрывчатку, чтобы она не использовалась против них, включая использование бегущих для возвращения украденного. Храните взрывчатку слишком долго, и вы, возможно, будете схвачены и столкнетесь с юридическими последствиями.

ВЗРЫВЫ И СЧЁТЧИК ФОНА

Взрывы оказывают сильное влияние на окружающую среду, что также влияет на манасферу, из которой маги черпают свою силу. Большая взрывов, которые создают бегущие, будут слишком слабыми, чтобы оказывать какое-либо длительное влияние на счётчик фона в области. Тем не менее, в определённый момент эффективность взрывных устройств начинает влиять на счётчик фона. Начиная со значения урона 35Ф, взрыв добавляет 1 очко к счётчику фона. На каждые 20 пунктов ЗУ выше 35Ф счётчик фона, создаваемый взрывом, увеличивается ещё на 1. Например, взрывчатка, которая создаёт взрыв 75Ф, оставляет фоновый счётчик 3 в окружающей области. Взрыв, который не приводит к гибели людей, создает временный счётчик фона, который уменьшается на 1 пункт в час. Если взрыв приводит к смерти людей, то полученный счётчик фона становится постоянным. С помощью обычных взрывчатых веществ чрезвычайно сложно, если не невозможно, создать счётчик фона выше, чем рейтинг 3. Накопление счётчика фона останавливается на рейтинге 3 для обычных взрывных устройств. Для создания счётчика фона выше рейтинга 3, потребуются экзотические материалы, упакованные во взрывчатку, такие как химическое или биологическое оружие, радиоактивный материал для грязной бомбы или рассеивание Флуоресцентных Астральных Бактерий (ФАБ). Если эти элементы включены во взрывчатку (что большинство бегущих не будут делать, хотя бы потому, что у них нет доступа к таким материалам), счётчик фона достигает рейтинга 4, и начнет меняться в соответствии с обычными правилами подсчета фона от ЗУ 95Ф и будет продолжать увеличиваться на 1 для каждых 20 дополнительных очков ЗУ, приводя к искажению маны. Счётчик фона, созданный с рейтингом 4 и выше, всегда считаются постоянными, даже если не было ни одного несчастного случая с человеческими жертвами, ущерб самому окружению достаточен.

Часто постоянный счётчик фона уже существует, когда взрывчатка будет применена. Если счётчик фона, вызванный взрывом, соответствует, но не превышает существующего счётчик фона, рейтинг счётчика фона в области не изменяется. Например, если взрывное устройство, которое вызовет счётчик фона 2, взрывается в области с существующим фоном, рейтингом 2, счётчик фона не изменяется. Однако, если счётчик фона, вызванный взрывом, превышает текущий постоянный счётчик фона в области, тот повысится до нового уровня. Например, если в результате взрыва создаётся счётчик фона 3 в области, где не было заметного количества фона (счетчик фона 0), новый счётчик фона для области будет равен 3. Если этот взрыв вызвал временный счётчик фона, он вернется к исходному уровню через несколько часов. Счётчик фона, созданный взрывом, распространяется от точки взрыва до его базового значения урона в метрах. Таким образом, взрыв 40Ф дает счётчик фона 1, диаметр которого составляет 80 метров. Был ли взрыв круговым или направленным, не имеет значения; воздействие на манасферу рассматривается как воздействие по кругу.

ВРЕМЯ РАЗМЕЩЕНИЯ ЗАРЯДА

В Shadowrun заряд взрывчатого вещества определяется как любое количество взрывчатого вещества, которое должно быть взорвано одновременно. Это может относиться к одному устройству или к серии устройств, настроенных как сложная система для одновременной детонации, либо связанные проводом как части одной схемы, либо детонирующая одновременно как отдельные устройства, установленные на отдельных детонаторах.

В зависимости от сложности заряда/устройства персонажу может потребоваться потратить от десяти минут до нескольких дней, чтобы настроить заряд. Чтобы определить сложность устройства, выполните следующие правила:

- Простой заряд будет иметь только один детонатор (любой, кроме оптического детонатора), один источник питания/взрыватель и взрывчатый материал. Простой заряд не имеет модификаций, препятствующих удалению, и не превышает 5 килограммов на отдельное устройство. Простой заряд не может быть соединен вместе как часть цепи, но может быть запрограммирован на дето-

ВРЕМЯ РАЗМЕЩЕНИЯ ЗАРЯДА

СОСТАВНОЙ ЗАРЯД:

ТИП	ПОРОГ	ИНТЕРВАЛ
Простой	Количество зарядов	30 минут
Обычный	Количество зарядов	1 час
Сложный	Количество зарядов	1 день

ОДИНОЧНЫЙ ЗАРЯД:

Простой	6	10 минут
Средний	12	1 час
Сложный	18	1 день

УРОН НЕОБХОДИМЫЙ ДЛЯ УНИЧТОЖЕНИЯ ПРЕДМЕТОВ

В следующих таблицах указаны базовые значения урона, необходимые взрыву для разрушения преграды, состоящей из определенного материала; сколько взрывчатки понадобится для разрушения большой конструкции; или что потребуется, чтобы уничтожить средний автомобиль. В таблице «Порог материального ущерба» основные представленные значения рассчитаны для создания 1-метрового отверстия в материале. Чтобы произвести отверстия меньшего или большего размера в конкретном материале, см. *Правила для пробивания бреши/разрезания*, стр. 234

При проведении проверки на сопротивление взрыву преграды игрокам рекомендуется использовать правила покупки успехов (см. стр. 47, ОКП SR5).

нацию одновременно с другими зарядами через таймер или радиодетонатор. Простой заряд не может быть углублён.

- Обычный заряд может иметь несколько детонаторов (до трех, за исключением оптического детонатора), до четырех модификаций против удаления и может достигать 10 кг на устройство. Заряд средней сложности включает в себя капсюли-детонаторы и заряды, соединенные вместе, чтобы сработать как единое целое через детонирующий шнур или предохранитель. Средний заряд может быть углублён.
- Сложный заряд является единственным видом заряда, который может использовать оптический детонатор. Заряд может иметь несколько детонаторов помимо оптического детонатора, но может использовать только один оптический детонатор. Устройство может иметь полный спектр модификаций против удаления (максимум 12). Он может быть любого размера, даже менее 10 кг, но любое устройство весом более 10 кг считается сложным устройством, независимо от его состава. Сложный заряд может быть углублён.

При создании нескольких устройств общее количество создаваемых отдельных зарядов служит порогом для длительной проверки, причем каждый успех представляет собой один заряд, созданный бегущим за это время. Следуйте правилам Длительных проверок (см. стр. 50, ОКП SR5). Глюк длительной проверки может привести к тому, что определенный заряд, созданный за это время, не будет детонировать с другими зарядами, а критический глюк в ходе длительной проверки вызовет взрыв.

В то время как некоторые задания требуют использования нескольких зарядов, другие требуют только одного устройства. При создании одного устройства (т.е. устройства, которое использует весь взрывчатый материал в качестве единого заряда вместо того, чтобы разбивать его на более мелкие заряды), выполните Длительную проверку Подрыва, основанную на пороговом значении для сложности устройства, что указан в таблице ниже для одиночных зарядов.

ПОРОГОВЫЕ ЗНАЧЕНИЯ РАЗРУШЕНИЯ ДЛЯ ЗДАНИЙ

Это порог, который должен быть достигнут, чтобы успешно разрушить здание с помощью взрывчатки.

СТРУКТУРА	НЕОБХОДИМЫЙ МИНИМУМ ЗУ
Квартира	75Ф
Средний дом	100Ф
Небольшой розничный магазин (Стафер Снак)	128Ф
Склад	160Ф
Малое офисное здание (меньше 5-ти этажей)	200Ф
Туннель (транспортный, метрополитена), эстакада	175Ф
Среднее офисное здание (5-15 этажей)	128-640Ф
Средняя фабрика	200С
Большое офисное здание (16-25 этажей)	256-960Ф
Военное сооружение	500Ф
Секретный исследовательский центр (укреплённый)	550Ф
Небоскреб/Аркология (26+ этажей)	960Ф+

ПОРОГ УРОНА ДЛЯ СООРУЖЕНИЙ

МАТЕРИАЛ ПРЕПЯТСТВИЯ	СТРУКТУРА	БРОНЯ	НЕОБХОДИМЫЙ МИНИМУМ ЗУ*
Хрупкий	1	2	2
Низкосортный	2	4	3
Крепкий	4	6	6
Укреплённый	6	8	9
Армированный	8	12	13
Капитальный	10	16	16
Основа конструкции	12	20	20
Бронированный/ Усиленный	14	24	23
Закалённый	16+	32+	28+

* Для изготовления 1-метрового отверстия или для прорезания материала.

ПОРОГ УРОНА ДЛЯ ТРАНСПОРТА

Сколько взрывчатки нужно, чтобы уничтожить автомобиль?

ТИП ТРАНСПОРТА	НЕОБХОДИМЫЙ МИНИМУМ ЗУ*
Лодка	18
Байк	9
Автомобиль	14
Лимузин	22
Грузовик/Фургон	26

Эти пороговые значения относятся к обычным транспортным средствам, а не к транспортным средствам, которые могли быть оснащены более тяжелой броней. Увеличивайте пороги по мере необходимости.

ПРАВИЛА СНОСА ЗДАНИЙ

Некоторые работы в Шестом Мире могут потребовать от бегущих в тени взорвать здание – от склада или розничного магазина до жилого комплекса или офисной башни. Иногда эти заказы приходят от корпоративных Джонсонов, которые хотят убить конкурента, в то время как в других случаях они приходят из синдикатов организованной преступности, желающих показать, что с ними шутки плохи и нуждающихся в публичном примере из какого-то проблемного гражданина. Бегущие также могут быть вовлечены в «схему» по недвижимости, предполагающую приобретение земли по дешевке или, возможно, мошенничество для получения страховых денег после «случайного» уничтожения собственности владельца. Эти правила предназначены для того, чтобы помочь игрокам и мастерам игр проводить подобные кампании.

ШАГ 1: ОПРЕДЕЛИТЬ НЕОБХОДИМУЮ МОЩНОСТЬ ВЗРЫВА

Определить цель, которую нужно взорвать, легко: Джонсон скажет, какое здание или конструкцию взорвать. Знание структуры материала цели покажет, сколько взрывчатого вещества необходимо для выполнения работы. Персонажи с умением Подрыв должны пройти проверку Подрыва + Логика [Ментальный] (6), чтобы успешно рассчитать, сколько взрывного материала потребуется для правильной работы. «Выполнить работу правильно» в данном случае означает создать контролируемый взрыв, который сведёт к минимуму побочный ущерб и приводит к разрушению лишь самого здания. Если персонаж раздобыл чертежи и характеристики здания, пороговое значение для определения количества взрывчатки будет снижено до 4. Если персонаж проваливает эту проверку, его оценка получит погрешность +/- 20Ф. Если персонаж получил глюк, оценка получит погрешность +/- 40Ф. Если возникает критический глюк, персонаж недооценивает или переоценивает количество взрывчатки, необходимое для работы на +/- 60Ф. Обратитесь к таблице «Пороговые значения разрушения для зданий», чтобы узнать соответствующее значение для данной конструкции, и примените модификаторы, если необходимо, из проверки на разрушение.

Чтобы успешно разрушить большое здание или конструкцию, заряды должны быть равномерно распределены по всей структуре в ключевых точках конструкции (направлены на несущие колонны и балки, несущие стены и т. д.). Для обеспечения контролируемого взрыва здания необходимо настроить заряды для одновременной детонации, соединив их в одну проводную цепь с детонирующим шнуром и капсюлями-детонаторами, предварительно запрограммировав таймерные детонаторы или на используя радиодетонаторы. Заряды должны быть размещены на структурных точках, кратных четырем на один этаж. Большинство зданий требуют, чтобы заряды были установлены на четырех или восьми структурных точках на этаж, но для действительно массивных структур, мастер игры может потребовать дополнительные

заряды. Чем больше здание, тем больше структурных опор необходимо будет разрушить взрывчаткой. Как правило, заряды необходимо размещать на первом этаже или в подвале большого здания и на каждом этаже, число которого кратно 5. Если заряды правильно размещены в ключевых конструктивных точках внутри здания, ЗУ зарядов удваивается (см. **Повреждение преград**, стр. 211, ОКП SR5). Одного заряда должно быть достаточно, чтобы создать 1-метровую дыру в конструктивной точке, чтобы эффективно разрушить ее. Большинство конструктивных элементов сделаны из капитального материала (Структура 10, Броня 16), в то время как некоторые более мощные объекты сделаны из ещё более крепкого материала (Структура 12, Броня 20). Просмотрите таблицу Порог материального ущерба, чтобы определить конкретное пороговое значение для нужного типа материала.

Вместо того, чтобы просто полагаться на таблицу Пороговые значения разрушения для зданий, чтобы определить, сколько энергии потребуется для заряда взрывчатого вещества, чтобы разрушить среднее здание, мастер игры может создать более конкретное ЗУ. МИ может сделать это, определив А) сколько структурных точек нужно разрушить бегущим за этаж, В) из какого материала сделаны несущие конструкции, и С) сколько ЗУ потребуется для разрушения только одной структурной точки. Затем мастер игры может умножить ЗУ на количество точек поддержки, которые бегущим нужно найти на этаже, а затем умножить это число на количество этажей, на которых бегущим нужно будет прикрепить взрывчатку, чтобы взорвать здание, тем самым получить общее пороговое значение.

ПРИМЕР

МИ хочет, чтобы его игроки выполнили работу, где они должны взорвать двадцатиэтажное здание. Сразу же он знает, что бегущим нужно будет разместить взрывчатку на пяти этажах (подвал, пятый, десятый, пятнадцатый и двадцатый этажи). МИ решает, что бегущим придется устанавливать заряды на четыре опорные точки каждого этажа. Мастер игры также определяет, что опорные конструкции сделаны из очень крепкого материала (Структура 12, Броня 20). Обращаясь к таблице «Порог материального ущерба», мастер игры понимает, что для каждого заряда необходимо набрать минимум 20Ф на каждую опорную точку. Каждый этаж потребует суммарного значения урона не менее 80Ф, чтобы выполнить работу. Умножая это значение на количество этажей, на которое бегущим нужно будет устанавливать взрывчатку (5), мастер игры рассчитывает минимальное ЗУ для разрушения здания как 400Ф.

Чтобы уменьшить количество взрывчатых веществ и зарядов, необходимых для разрушения сооружения, взрывотехник может решить направить заряд. Для этого требуется, чтобы заряд был установлен там, где прочный материал с одной стороны от взрывчатого вещества направляет силу взрыва к опоре конструкции и превращает взрыв из кругового в направленный. Типичные материалы, используемые для забивки заряда, включают мешки с песком и щебень, но бегущие, как известно, также используют бронежилеты и заклинания, такие как Физический Барьер, для создания эффекта трамбовки. Они могут также использовать твёрдые пластины из тяжелого металла на одной стороне заряда, аналогично тому, как строится глиняные карьеры направленным взрывом. Материал или заклинание, обеспечивающие направленный взрыв, должны иметь Структурный рейтинг, хотя бы в половину рейтинга материала, взрываемого зарядом. Например, взрывное устройство, настроенное для уничтожения прочных материалов с рейтингом структуры 6, потребует рейтинг структуры или Мощь не менее 3, чтобы обеспечить такой взрыв.

У бегущих также есть возможность сверления отверстий внутри опорной точки, установки взрывного устройства непосредственно внутри опоры и герметизации отверстия. Это также считается углублением. Этот вариант, хотя и очень эффективный, также занимает много времени, и у большинства бегущих не будет достаточно времени, чтобы пойти этим путём.

Углублённые заряды получают множитель x4 к значению урона, вместо стандартного x2. Кроме того, мастер игры должен уменьшить количество конструктивных опорных точек, которые бегущие должны использовать для установки взрывчатки, до минимума в 4. Углублённые заряды всегда являются либо обычными, либо сложными. Затем команда может выбрать либо использовать небольшой заряд, либо вызвать детонацию газа. Если персонаж использует утечку газа для усиления взрыва, увеличьте значение урона от взрывного устройства на 20Ф.

При разрушении здания персонаж, выполняющий работы по сносу, должен внимательно следить за тем, чтобы не превысить порог значения урона для здания более чем на 50 пунктов. Это приведет к сопутствующему ущербу для окружающей территории от неконтролируемого взрыва, например, повреждение соседних зданий и ранение посторонних на соседних улицах. Если персонаж недобирает порог для разрушения здания более чем на половину необходимого для сноса значения ЗУ, здание вообще не рухнет и его можно починить.

ПРИМЕР

Твитч и его команда бегущих наняты, чтобы взорвать двадцатиэтажное офисное здание Юнивёрсал Омнитех. Твитч проявляет должную осмотрительность и исследует всё, что только может, в отношении структуры здания, включая получение доступа к его чертежам и строительным спецификациям. Это снижает сложность проверки Подрыва на 2. Он получает 4 необходимых успеха в проверке Подрыва + Логика [Ментальный]. Мастер игры сообщает игроку за Твитча, что компоновка здания требует от него и его команды установки взрывчатки на 4 отдельных структурных точках на этаж. Он также сообщает игроку, что конструктивные точки состоят из очень крепкого материала (Структура 12, Броня 20). Это означает, что каждый заряд должен соответствовать минимальному пороговому значению 20Ф, чтобы разрушить опорную точку, на которую он установлен. Твитч успешно рассчитывает, что его команде понадобятся взрывные заряды, способные нанести как минимум 400Ф урона, чтобы успешно взорвать здание. Он также знает по своему опыту, что ему нужно будет выставлять заряды либо на первом этаже, либо в подвале здания, а затем на пятом, десятом, пятнадцатом и двадцатом этажах. Сделав свои расчеты, Твитч решает, что ему нужно 20 кг пластида с рейтингом 11. Он намеревается разделить взрывчатку на 20 отдельных зарядов по 1 килограмму, по 4 заряда размещаются на ключевых этажах (5 этажей). На эти заряды будут установлены детонаторы с таймером, с трехчасовой задержкой. При правильном размещении заряды превысят порог, необходимый для разрушения сильно структурированных материалов. Величина урона для зарядов рассчитывается следующим образом:

Базовый Урон каждого заряда (11) x 2 (размещено непосредственно на ключевой опорной точке, чтобы получить множитель x 2) = 22Ф; x4 - количество зарядов за этаж = 88Ф.

Пять этажей взрывчатки с уроном в 88Ф приведут к взрыву с суммарным значением 440Ф, что превышает требуемый порог в 400Ф. 440Ф не считается чрезмерным, поскольку он не превышает пороговое значение более чем на 50Ф, и он также обеспечивает небольшую перестраховку для Твитча, если что-то пойдет не так с установкой зарядов, поэтому он уверен, что этого плана будет достаточно, чтобы взорвать здание.

С другой стороны, давайте рассмотрим менее опытного коллеги Твитча, Тика, который склонен к ошибкам в расчетах. Вот как всё может пойти для него:

Тик проявляет его должную осмотрительность и исследует всё, что может, о структуре здания, включая получение доступа к его чертежам. Это снижает сложность проверки Подрыва на 2. Несмотря на это, Тик получает критический глюк в результате проверки. Тик считает, что ему понадобятся заряды, способные нанести зданию урон не менее 340Ф, чтобы успешно разрушить его (400Ф – 60Ф от критического глюка). Тик знает, что ему нужно будет устанавливать взрывчатку в ключевых опорных точках здания на первом этаже или в подвале здания, а также на пятом, десятом, пятнадцатом и двадцатом этажах. Сделав свои расчеты, Тик решает, что ему нужно 20 кг пластида с рейтингом 9 (4 кг зарядов на этаж). Если все заряды установлены правильно и не предвидится дальнейших изменений в их рейтинге, значение урона для зарядов будет:

Базовое ЗУ для 1 кг заряда взрывчатки с рейтингом (9) x 2 (размещены непосредственно в ключевой опорной точке) = 18Ф; x4 заряда (количество зарядов за этаж) = 72Ф.

5 этажей по 72Ф пластиковых взрывчатых веществ = 360 Ф (при условии, что всё расположено правильно).

Чтобы приобрести взрывчатку, Тик идет к своему контакту, который сообщает ему, что высококачественная партия самодельной взрывчатки в необходимом количестве доступна для покупки. Веря в надежность своего контакта, Тик решает купить самодельную взрывчатку. К сожалению, его доверие не оправдано. Мастер игры присваивает рейтингу взрывчатки штраф −3, что означает, что эффективность 20 кг пластида теперь соответствует рейтингу 6, а не рейтингу 9. Без каких-либо дополнительных модификаций каждый заряд, который создаст Тик, будет иметь базовое значение ЗУ, равное 6. Если все заряды Тика будут установлены успешно, ЗУ взрыва на каждом этаже будет равен 48Ф (6Ф x 2 за установку взрывчатки на каждой опорной точке, x 4 для четырех отдельных зарядов на этаж). Это приведет только к взрыву с уроном, равным 240Ф (48Ф за этаж). Да, мощи этого взрыва может хватить для разрушения здания, так как она превышает половину требуемого порога, но разрушение не будут такие, как хотелось бы бедняге Тику. Он может оказаться в затруднительном положении.

ШАГ 2: ПРОЙТИ ПРОВЕРКУ ПОДРЫВА

Когда у игрока есть взрывчатка, он должен превратить её в заряды (см. стр. 478, ОКП SR5), либо подключив её к детонаторам и установив несколько зарядов, которые должны быть взорваны одновременно, либо объединив их в одну цепь. Игрок может пройти проверку Подрыва + Логика [Ментальный], с каждым успехом повышается эффективный рейтинг зарядов на 1. Персонажу не нужно делать этот шаг, если он уверен в качестве своей взрывчатки и считает, что ему не нужно повышать её эффективный рейтинг, чтобы выполнить работу. Персонажу нужно сделать только одну проверку Подрыва для всей партии взрывчатки, чтобы повысить её эффективный рейтинг. Прохождение этой проверки считается формирование зарядов, чтобы сделать их более эффективными. Формирование заряда превращает круговой взрыв в направленный. Формирование заряда также позволяет персонажу нацеливаться на что-либо, будь то человек, конкретная часть конструкции или часть транспортного средства.

Персонажу придется совершить длительную проверку, чтобы определить, сколько времени потребуется, чтобы сформировать заряды. Чтобы пройти эту проверку, мастер игры определяет сложность создаваемого устройства и будет ли использоваться несколько устройств или одно устройство. В таблице «Сроки создания зарядов» представлены правила и интервалы для этой проверки. В таблице приведены специальные правила выполнения длительных проверок с использованием умения Подрыв.

Принимая решение о том, какие детонаторы использовать, персонажам необходимо учитывать дизайн интерьера цели. Здания, которые могут взрываться бегущими, обычно не считаются подготовленными к сносу, что обычно случается, если нанять компанию, чтобы юридически снести здание. Например, некоторые компании будут использовать материалы, которые могут помешать радио или беспроводному сигналу. Кроме того, здание может находиться в статической или спам-зоне (см. «Шум», стр. 248, ОКП SR5). В дополнение к внешним помехам, в некоторых защищенных зданиях активно используется большое количество краски глушащей Wi-Fi, что делает невозможным получение несанкционированного беспроводного сигнала в здание снаружи. Детонаторы таймеры – самый очевидный выбор, чтобы обойти эту проблему, но это всегда поднимает вопрос о том, могут ли бегущие разместить все заряды за достаточное количество времени, чтобы ещё осталось время для отхода. Вот почему большинство взрывотехников устанавливают гибридный детонатор радио/таймер. После того, как они установили все свои заряды, бегущие могут послать радиосигнал зарядам, находясь ещё в здании, чтобы запустить обратный отсчет детонатора таймера, имея возможность уйти до того, как таймер остановится. Это все ещё рискованное предложение, поскольку может возникнуть любое количество осложнений, чтобы предотвратить эвакуацию, но, по крайней мере, это позволяет бегущим получить время и не столкнуться с неловкой проблемой невозможности активировать детонатор после выхода из объекта.

ПРИМЕР

Теперь Твитч готов установить свои 20 зарядов пластида с Рейтингом 11. Он уверен в своих подсчётах, поэтому он не будет пытаться формировать их, чтобы сделать их более сильными. Он оставляет их как есть, в виде твердых «кирпичей» из взрывчатки, но соединяет их с детонаторами таймерами (Рейтинг 2) и готовит их к взрыву. Теперь Твитч делает длительную проверку, чтобы узнать, сколько времени ему потребуется, чтобы сделать 20 зарядов. МИ определяет, что, для подключения детонаторов таймеров, заряды имеют простую сложность. Это устанавливает интервал в 30 минут на один бросок кубиков. Твитч проходит длительную проверку Подрыва + Логика [6] (20, 30 минут) и получает 5 успехов. Для этой проверки у него есть набор из 10 кубиков. За первые 30 минут он может подключить пять зарядов. Твитч делает второй бросок подряд. На этот раз у него на 1 кубик меньше для проверки (его количество кубиков равно 9). Он получает четыре успеха, в течение следующих 30 минут, которые он проводит, работая над взрывчаткой, создано ещё четыре заряда, доводя их общее количество до девяти. Желая восстановить исходное количество кубиков, он отдыхает полчаса. Количество его кубиков возвращается к 10. На следующем броске, Твитч может сделать только ещё три заряда, доведя общее количество до 12. Он выбирает продолжить и делает следующий бросок подряд. На этот раз он делает ещё три заряда, доведя общее количество до 15. Желая просто доделать это, Твитч снова делает бросок, на этот раз с восемью кубиками, и ему удается получить 6 успехов, максимальное количество, которое он может получить с помощью своего Ментального предела. В общей сложности Твитчу требуется 3 часа, чтобы произвести 20 зарядов из 20 кг пластида с рейтингом 11. Он теперь готов отправиться в здание, чтобы установить заряды.

Тем временем у Тика также есть работа по установке взрывчатки:

Теперь Тик готов «выдавить» свои 20 урона из того, что он считает пластидом с рейтингом 9. Он хочет сделать эти взрывные заряды более эффективными, поэтому он проводит проверку Подрыва + Логика [6] и получает только два успеха. Тик полагает, что он улучшил заряды, чтобы иметь эффективный рейтинг 11, тогда как фактически эффективный рейтинг зарядов теперь повышен только до 8, что всё ещё на один пункт ниже желаемого первоначального значения урона. Тик в этом примере тратит столько же времени на подготовку своих зарядов, но он использует самые дешевые таймерные детонаторы (Рейтинг 1). Это станет важным позже. При условии, что всё остальное пойдёт по плану, общее значение урона для зарядов с рейтингом 8 будет 32ОФ: четыре заряда из взрывчатки с рейтингом 8 на этаж (16Ф каждый), размещенные в ключевых опорных точках для множителя x2 (64Ф для всего этажа), умноженный на 5 этажей = 320Ф. Этот взрыв нанесет значительный ущерб зданию (и он намного сильнее, чем исходный в 240Ф, который произошел бы, если бы Тик не предпринял этот шаг), но он все ещё далёк от 400Ф, необходимых для здания такого размера.

ШАГ 3: УСТАНОВИТЬ ЗАРЯДЫ И БАХНУТЬ

Теперь, когда заряды сформированы, персонажам нужно будет доставить взрывчатку в здание. У большинства охраняемых зданий есть химические анализаторы, размещённые в каждой стандартной точке входа. Бегущим в тени нужно будет обойти эти датчики, либо путем герметичной упаковки зарядов, взлома системы и подмены результатов датчика, либо поиска другого пути в здание, где не расположены химические анализаторы. Оказавшись внутри, бегущие должны найти способ получить доступ к ключевым опорным точкам здания, чтобы установить заряды. Большинство из этих пунктов находятся в безопасных местах, таких как комнаты с ограниченным доступом, что повышает вероятность обнаружения бегущих уполномоченным персоналом.

Чем больше зарядов для установки, тем больше опасность быть обнаруженным. Внутри здания персонажу нужно будет пройти проверку Подрыва + Логика [Ментальный], чтобы правильно определить каждую опорную точку. Пороговое значение для этой проверки равно 6, но, если персонаж уже получил чертежи или спецификации для этого здания, порог равен 4. Персонажу необходимо пройти эту проверку, даже если он уже определил опорные точки на чертежах. Всегда существует вероятность того, что персонаж неправильно определит местоположение такой точки и случайно поместит заряд в неправильное место. Если это произойдет, не удваивайте значение урона для этого конкретного заряда. После того, как персонажи игрока заложили все заряды, суммируйте значение урона для каждого этажа здания; это становится окончательным значением урона, нанесенного зданию. Не беспокойтесь о применении

ПРИМЕР

Твитч и его команда теперь готовы к бегу. С помощью хакера и скрытности они успешно проникли в здание и протащили туда взрывчатку. Твитч и его команда решили начать на двадцатом этаже и спускаться вниз. Работа требует почти трёх часов пряток от службы безопасности, зацикливания камер безопасности и проникновения в зоны обслуживания, но команда размещает все заряды так, чтобы их не поймали. Так как заряды находятся на трёхчасовом обратном отсчете, команде придется поторопиться, чтобы вовремя покинуть здание. Действуя как одна команда, они смогли разместить все заряды в нужных местах. Перед тем как заряды сработают, Твитч включает пожарную сигнализацию, чтобы покинуть здание. В конце концов, команде платят за разрушение здания, а не за массовое убийство. Кроме того, переполох, вызванный пожарной тревогой, позволяет команде бегущих легко выскользнуть из здания без обнаружения, пока все остальные заняты эвакуацией. Как только взрывы произошли, мастер игры объявляет, что все заряды сработали, как и предполагалось: детонация нанесла ожидаемое количество урона 440Ф и успешно взорвала здание Юнивёрсал Омнитех менее чем за минуту, оставив соседние здания с очень небольшим побочным ущербом. Мистер Джонсон весьма доволен результатом и щедро оплачивает услуги команды Твитча.

Теперь вернемся к менее удачливому Тику:

Тик и его команда врываются в здание Юнивёрсал Омнитех с тем, что, по их мнению, является взрывчаткой с рейтингом 11 (когда на самом деле рейтинг равен 8). Как и команда Твитча, команда Тика тратит почти три часа на работу. К сожалению, команда не может получить доступ к одной из необходимых опорных точек на пятнадцатом этаже. Тик уверяет команду, что всё будет хорошо, и, ведь по его расчётам, основанным на зарядах с рейтингом 11, у них всё ещё должно быть достаточно мощи, чтобы успешно взорвать здание. Кроме того, Тик использовал детонаторы с таймером (рейтинг 1), которые дешевы, но, как известно, ненадёжны. Мастер игры решает, что один из таймеров вышел из строя, а один из зарядов не взорвался. Окончательная расстановка взрывчатки в здании выглядит следующим образом:

Двадцатый этаж: 64Ф (4 заряда по 16Ф, 8 x2)
Пятнадцатый этаж: 56Ф (3 заряда по 16Ф, 8 x2, 1 заряд только по 8Ф)
Десятый этаж: 64Ф (4 заряда по 16Ф, 8 x2)
Пятый этаж: 48Ф (3 заряда по 16Ф, 8 x2, один не взрывается)
Подвал: 64Ф (4 заряда по 16Ф, 8 2)
Итого: 296Ф (а не 400С, что необходимо для разрушения здания такого размера)

Подобно команде Твитча, Тик и его команда включают тревогу и покидают здание. Только на этот раз здание не разрушается. МИ утверждает, что здание больше не является конструктивно устойчивым, но стоит. В течение следующих четырёх часов Юнивёрсал Омнитех сможет эвакуировать большую часть того, что было внутри, то, что Джонсон хотел похоронить навсегда под обломками. Прежде чем Юнивёрсал Омнитех сможет благополучно завершить работу по сносу, начатую Тиком, здание, в конце концов, рухнет и рухнет на бок, через улицу на соседнее здание, принадлежащем Седер-Крупп, разрушая большую часть этого здания в процессе. Что ещё хуже, мистер Джонсон, нанявший Тика, работает на С-К. Ожидаемая продолжительность жизни Тика внезапно упала до нескольких часов.

модификаторов БР. Для этой проверки значение повреждения от взрыва должно соответствовать или превышать порог значения повреждения для конкретной конструкции. Ввиду большой мощи взрыва, не беспокойтесь о высоком рейтинге структуры и брони здания: если взрыв достигает или превышает порог ЗУ для сооружения, он успешно разрушает здание. Если персонажам хватит времени, чтобы правильно установить взрывчатку, взрыв даст желаемый результат.

Другие члены команды могут помочь взрывотехнику найти нужные опорные точки с помощью командной проверки Подрыв (стр. 51, ОКП SR5). Для этой цели члены команды без умения Подрыв могут использовать в проверке Проницательность, со штрафом -2 кубика.

ПРАВИЛА ПОДРЫВА ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Подобно тому, как у бегущих в тени есть причины взрывать здания, у них также есть причины взрывать транспорт. Автомобильные бомбы могут быть использованы для нанесения ущерба имуществу, создания отвлекающих факторов, а также в качестве самодельных дорожных преград для перекрытия проходов по узким проезжим дорогам. Взрывчатые вещества также часто устанавливаются в транспортных средствах для убийства.

УРОН ОТ АВТОМОБИЛЬНЫХ БОМБ

Автомобильные бомбы, предназначенные для убийства без разбора, используются в основном экстремистскими поликлубами и террористами, которые хотят «доставить сообщение». Хотя эти работы доступны, большинство бегущих считают их неприятными и слишком рискованными, чтобы их стоило искать. Вместо этого бегущие чаще всего используют автомобильные бомбы, чтобы нанести материальный ущерб.

Автомобильные бомбы не являются предпочтительным оружием для взрыва зданий. Из-за десятилетий жестоких столкновений с нео-анархистами и другими воинствующими группировками, здания были спроектированы так, чтобы не позволить кому-либо управлять транспортным средством слишком близко к зданию или протаранить здание, чтобы его уничтожить. Ограждения по периметру и бетонные баррикады препятствуют применению автомобильных бомб против зданий. Большинство служб безопасности будут удерживать транспортные средства на расстоянии не менее десяти метров, если не больше, от здания, что означает, что устройство, производящее круговой взрыв, испытывает немедленное снижение на 20Ф своего значения урона даже до того, как ударная волна поразит здание. Усовершенствования в конструкции зданий также могут поглотить часть ударной волны, возникшей в результате взрыва, уменьшив значение повреждения от бомбы ещё на 20Ф. Даже если транспортное средство попадёт в здание и детонирует, сила взрыва распределяется неравномерно, и ущерб, нанесенный самому зданию, может быть непредсказуемым. Это основная причина, по которой большинство бегущих используют автомобильную бомбу просто как отвлечение внимания от работы, привлекая внимание к одной стороне здания, в то время как они проникают на противоположной стороне, надеясь, что сотрудники службы безопасности будут менее многочисленными и более сбитыми с толку.

Для того, чтобы автомобильная бомба была эффективной, она должна иметь возможность разрушить корпус транспортного средства, в котором спрятана (обычно устанавливается в багажник, около блока цилиндров или на шасси), и при этом иметь достаточную мощность, чтобы вызвать ущерб окружающей среде. Просмотрите таблицу «Пороги разрушения для транспорта», чтобы узнать показатели для используемого типа транспортного средства. Приведенное значение ущерба – это среднее значение ЗУ, необходимое для уничтожения стандартного транспортного средства с использованием бомбы. Помните, что транспортное средство сопротивляется взрыву, используя свой рейтинг Тела + Броня, минус половина своего рейтинга Брони. Риггер, планирующий использовать транспортное средство для взрыва, иногда ослабляют шасси (снижая рейтинг брони автомобиля), чтобы позволить большей взрывной мощи покинуть транспортное средство и нанести больший урон окружению. Риггер должен выполнить проверку Автомеханики + Логика [Ментальный], каждый успех снижает рейтинг брони автомобиля на 1. Таким образом, рейтинг брони автомобиля может быть снижен только до 1 (само шасси по-прежнему действует как 1 пункт брони). Большинство стандартных транспортных средств не имеют большой брони, она относительно редко используется, поэтому взрыв обычного автомобиля, будет иметь рейтинг Бронебойности, равный половине рейтинга его брони. Тем не менее, для транспортных средств, которые были усилены более тяжелой броней, этот шаг снижения рейтинга брони транспортного средства имеет важное значение для взрывного устройства, чтобы иметь какое-либо влияние на окружение. Как только транспортное средство подготовлено, взрывотехник выбирает массу взрывчатки, которая будет использоваться при взрыве, и изготавливает бомбу. Если рейтинг брони транспортного средства уменьшается, уменьшите порог уничтожения машины на количество баллов рейтинга брони, уменьшенных таким образом.

Автомобильная бомба всегда рассматривается как одиночное устройство, а не серия отдельных зарядов, поэтому этот вид взрывчатого устройства всегда рассчитывается как один заряд. Если персонаж использует 10 кг пластида с рейтингом 15, обратитесь к таблице «Основные рейтинги эффективности» (стр. 218), чтобы получить значение урона, указанное для этого количества взрывчатых веществ. Это базовое значение урона для этого устройства.

Когда происходит взрыв транспортного средства, мастер игры делает бросок Тела + Броня транспортного средства, чтобы видеть, сколько успехов получает автомобиль, чтобы поглотить урон от взрыва. Вычтите рейтинг Тела автомобиля, его текущий рейтинг брони и количество успехов, полученных автомобилем, из базовой величины взрыва. Если транспортное средство имеет бензиновый, а не электрический двигатель, и транспортное средство успешно уничтожено, добавьте 20Ф к значению ущерба от взрыва, так как заряд воспламеняет топливо в автомобиле и, таким образом, увеличивает мощность взрыва. Это окончательное значение будет начальным ЗУ для всего, что получает повреждения снаружи транспортного средства. Поскольку взрыв считается круговым взрывом,

он уменьшается на 2 ЗУ за метр. Когда персонаж сопротивляется урону от взрыва, не меняйте тип урона с Физического на Оглушающий, даже если он не превышает модификатор рейтинга Брони. Все повреждения, вызванные взрывом бомбы, имеют физический характер.

АВТОМОБИЛЬНЫЕ БОМБЫ КАК ИНСТРУМЕНТ УБИЙЦЫ

Если вы когда-либо видели приключенческий боевик или фильм об организованной преступности, вы знаете, что автомобильные бомбы – это любимый способ избавиться от стукачей, свидетелей и других целей. В Шестом мире использование автомобильных бомб для уничтожения целей остается популярным способом выполнения такой работы.

В Shadowrun есть несколько способов заложить автомобильные бомбы, чтобы убить пассажиров внутри. Существуют «тупые бомбы» и «умные бомбы». Тупые бомбы предназначены для реагирования на определенный триггер, а не на конкретную цель. Обычная тупая бомба подключается как взрывное устройство к зажиганию автомобиля, через электрический детонатор. Автомобильная бомба такого типа остается безвредной до тех пор, пока человек не заводит автомобиль и не позволяет электрическому току из системы зажигания автомобиля взорвать бомбу, убивая несчастных людей, оказавшихся в радиусе взрыва. Другой тип тупой бомбы связан с чувствительным к давлению детонатором и размещен под креслом, которое должна использовать цель; бомба срабатывает, когда на сиденье «сидит» определенное количество веса. Этот тип бомбы может быть размещен под сиденьем водителя, под сиденьем переднего пассажира или под задним сиденьем. Проблема с тупыми бомбами в том, что есть очень хороший шанс, что они попадут не в ту цель. Многие автомобили в 2075 году имеют риг-интерфейс, так что автомобиль может запускаться дистанционно, активировав тупую бомбу и уничтожив пустую машину. Если в автомобиле отсутствует риг-интерфейс, его может забрать телохранитель или секретарь – опять же, бомба поражает не ту цель. Кроме того, все, кроме самых дешевых моделей автомобилей, позволяют водителю включить зажигание с нескольких метров, используя комлинк. Проблема усугубляется, если цель использует несколько автомобилей или имеет членов семьи, которые могут поменяться автомобилями с целью в неподходящее время, что означает, что триггер активации может легко поймать не того человека или ни одного человека.

Другие бегущие могут использовать радио-детонатор; как только команда получает визуальное подтверждение того, что цель находится на соответствующем месте, бомба может быть взорвана дистанционно, обеспечивая успешное выполнение задания. Однако это стоит времени бегущих. Кроме того, использование радиодетонатора требует от бегущих позаботиться о шуме, что может помешать сигналу детонатора. Вот

ПРИМЕР

Команде Смэшера необходимо проникнуть в сильно защищённое здание Ренраку. В связи с характером мер безопасности, им необходимо отвлечь внимание, «убрать» значительную часть безопасников корпорации, чтобы команда могла проникнуть на объект с противоположной стороны и скрыться с новыми спецификациями кибэрвэра, которые нужны Джонсону. Команда решает использовать автомобильную бомбу, чтобы та уничтожила часть ограждения по периметру исследовательского объекта. Команда Смэшера приобретает Крайслер-Ниссан Джекраббит для отвлечения. Их риггер снижает броню на транспортном средстве с 4 до 1, создавая слабые места в раме шасси, ослабляя шарниры и так далее. Риггер также рисует нео-анархистские лозунги по всему кузову, чтобы следователи поверили, что это была атака нео-анархистов. Он также устанавливает риг-интерфейс, чтобы была возможность дистанционно управлять тачкой.

Для автомобильной бомбы Смэшер берёт 10 кг пластиковой взрывчатки с рейтингом 10. Базовый урон от автомобильной бомбы равен 32Ф. Проведённая разведка на объекте показала, что забор по периметру, это электрифицированное кованое ограждение высотой три метра. Кованое железо считается армированным материалом (Структура 8, Броня 12). Смэшер знает, что для пробивания 3-х метровой дыры в заборе высотой 3 метра и, возможно, нарушения его электроснабжения, ему нужно нанести барьеру (см. Уничтожение Преград, стр. 211, ОКП SR5) как минимум 24 клетки урона. Смэшер решает поработать над взрывчаткой, чтобы повысить её эффективный рейтинг. Выполняя проверку Подрыва + Логика [Ментальный], Смэшер получает четыре успеха, что увеличивает эффективный рейтинг до 14. Значение урона устройства становится 45Ф. Затем он делает Длительную проверку, чтобы определить, сколько времени ему потребуется, чтобы сделать бомбу. Мастер игры считает, что это бомба средней сложности, поэтому у проверки Смэшера порог 12. Он получает 12 успехов за три броска, поэтому он делает свою бомбу за 3 часа. Бомба оснащена радиодетонатором. Смэшер помещает бомбу в багажник автомобиля.

Риггер подводит машину к цели, заводит её на обочину и паркует прямо возле забора. Затем Смэшер взрывает 10-килограммовую бомбу. Мастер игры делает бросок Тела и Брони автомобиля (у которого теперь есть только 1 очко Брони), чтобы определить, сколько успехов автомобиль забирает у взрыва (урон 45Ф уничтожает машину) и получает 4 успеха с 9 кубиков.

Мощность взрыва уменьшается в зависимости от Тела и текущей Брони транспортного средства (8 + 1 = 9), а также от количества успехов, которые мастер игры получил в ходе проверки сопротивления урону автомобиля (4). Эта конкретная модель автомобиля оснащена бензиновым двигателем, поэтому мастер игры добавляет дополнительные 20Ф к значению урона от взрыва. Урон от взрыва становится 52Ф (45 – 13 + 20), который является базовым значением для всего вокруг транспортного средства, которое должно противостоять урону. Взрыв транспортного средства считается круговым взрывом и уменьшается на -2 за метр. Так как транспортное средство припарковано рядом с кованым забором, он получает все 52Ф урона. Мастер игры бросает рейтинг структуры и брони забора (с -2 БР) и получает 5 успехов. Основываясь на этом результате, взрыв фактически проделывает 5-и метровую дыру в заборе и отключает электрический ток, проходящий через него (47 клеток с повреждениями превосходит требование на 40 клеток для 5-метровой дыры). Затем бегущие ждут, пока охрана среагирует, перед тем как обойти забор и пробраться на другую сторону здания.

Также возле забора есть ещё две машины рядом: одна припаркована в 3 метрах, другая в 4 метрах. Если мастер игры пожелает, он может сделать так, чтобы эти машины сопротивлялись 46Ф и 44Ф урону, и обе, вероятно, также были уничтожены. Это сделало бы сцену намного более кинематографичной и обеспечило бы безопасников Ренраку тремя горящими автомобилями вместо одного.

почему опытные бегущие в тени вкладывают деньги в умные автомобильные бомбы, которые делают всю работу за них.

Умная автомобильная бомба всегда использует оптический детонатор и всегда считается сложным взрывным устройством. Оптический детонатор может быть подключен к датчикам либо по беспроводной связи, либо по оптоволоконному кабелю. Как только датчики подтвердят, что цель находится в транспортном средстве, бомба взорвется. Оптический детонатор имеет такой же сложный процессор, как и стандартный комлинк. Некоторые бегущие прячут микро-камеру внутри пассажирского салона (на приборной панели, среди освещения салона и т. д.), которая беспроводным образом подключена к оптическому детонатору. Детонатор был предварительно загружен программой распознавания лиц и изображениями цели. Как только программа подтверждает цель, она запускает взрыв. Поскольку некоторые высокоуровневые цели используют двойников, а качество косметических модификаций, доступных в 2075 году довольно высоко, многим бегущим не подходит полагаться на распознавание лиц, чтобы получить подтвержденное убийство. Есть вариант умной бомбы, что использует биометрические сканеры для подтверждения наличия ДНК цели или другой биометрической информации перед детонацией. Эти сканеры обычно собирают взвешенные в воздухе частицы, чтобы подтвердить личность цели, или они могут быть сконфигурированы для сканирования отпечатков пальцев на наиболее часто прикасающихся поверхностях автомобиля, таких как ремень безопасности, рулевое колесо и бардачок. Распыляемые нанопринтные сканеры для этих поверхностей становятся обычным явлением в таком типе работе, они передают данные в оптический детонатор. Конечно, этот метод требует образца ДНК цели для биометрического сравнения с помощью умной бомбы. Умные бомбы также могут быть запрограммированы для отправки текстового сообщения команде бегущих до взрыва, которое информирует команду о том, что цель была достигнута и детонация началась. При установке с камерой интеллектуальная бомба может отправлять отснятый материал цели до взрыва, который может быть использован в качестве доказательства смерти для Джонсона (хотя помните, чем больше беспроводных устройств используется во взрывчатке, тем больше возможностей быть обнаруженным). Это позволяет команде бегущих не находиться рядом с бомбой, когда она сработает, обеспечивая чистый отход.

Чтобы установить бомбу на транспортном средстве, предназначенную для убийства только пассажиров, взрывное устройство должно быть размещено внутри пассажирского салона, например, под сиденьем. В противном случае взрывное устройство должно быть достаточно мощным, чтобы преодолеть рейтинг структуры и брони автомобиля. Взрывное устройство должно быть сформированным для создания направленного взрыва, который вызывает основной урон от взрыва в сторону жертвы. Когда устройство детонирует, взрыв считается проникающим оружием для любых барьеров между ним и целью, таких как сиденье, и сам барьер поглощает один блок урона. Остальная часть урона переносится на цель и всех, кто сидит в пределах 60-градусной дуги от взрыва. Те, кто находится вне 60-градусной дуги, рассматривают взрыв как круговой взрыв, урон от которого падает на 2 за метр. В этом случае сначала нанесите урон лицам внутри автомобиля. Все повреждения от бомбы считаются Физическими, независимо от рейтинга брони пассажиров. После того, как пассажиры получили урон, транспортное средство сопротивляется оставшемуся урону: вычитайте из значения урона каждый успех от персонажей внутри автомобиля, полученным при сопротивлении урону. Поскольку основными целями были пассажиры, а не само транспортное средство, к рейтингу брони транспортного средства применяется только штраф -2 БР. Если транспортное средство получило хотя бы одну клетку повреждений, но не полностью разрушено взрывом, оно считается загоревшимся. За каждый боевой ход, что машина горит, она автоматически получает 1 клетку урона. Если счётчик урона заполняется полностью для транспортного средства с бензиновым двигателем, транспортное средство взрывается. Любой, кто все ещё находился в транспортном средстве и выжил при первоначальном взрыве, должен сопротивляться ещё одному взрыву 20Ф от взорвавшегося топливного бака автомобиля.

При установке бомбы в салоне транспортного средства некоторые игроки могут выбрать снятие обшивки с дверей и засовывание бомбы внутрь. Когда взрывное устройство сработает, умножьте значение урона от взрыва на 4 вместо того, чтобы просто удвоить его. Эта экстремальная версия автомобильной бомбы обычно предназначена для трудно убиваемых целей, таких как сильно бронированные и усиленные аугментацией тролли.

ОТКЛЮЧЕНИЕ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Игроки могут отключить автомобиль, используя заряд взрывчатки. Взрывчатка, установленная на осях целевого транспортного средства, может отключить его, что полезно для того, чтобы команда бегущих могла извлечь цель во время поездки на работу. Установка заряда рядом с коробкой передач транспортного средства (передняя ось и коробка передач в сборе) является ещё одним эффективным способом немедленного отключения транспортного средства. Вместо того, чтобы использовать полный рейтинг Тело + Броня автомобиля, чтобы противостоять повреждению от взрыва, используйте только рейтинг материала оси или коробки передач. Большинство стандартных компонентов транспорта считаются высокосортным материалом (Структура 6, Броня 8), если целевое транспорт не является сильно бронированным для безопасности, и в этом случае компоненты считаются изготовленными из армированного материала (Структура 8, Броня 12).

ПРИМЕР

Тупая бомба

Джонсон от Манхэттенской мафии нанял Холодное Сердце, чтобы убить свидетеля на предстоящем судебном процессе. Федеральная программа защиты свидетелей СКАШ перевезла свидетеля в Сиэтл до даты суда. Холодное Сердце следит за свидетелем и узнает, что он живет один и работает инженером на Федератед Боинг. Он также узнаёт, что каждый день тот ездит на работу. У свидетеля нет особой защиты, только новая личность. К сожалению для свидетеля, маршал СКАШ был рад продать эту личность и местоположения Холодному Сердцу. Он обнаружил, что цель особо не общается кем-либо еще, и является чем-то вроде одиночки. Изучая модель автомобиля, на котором ездит свидетель, Холодное Сердце узнаёт, что он имеет только ручное зажигание и не имеет риг-интерфейса. Для Холодного Сердца это идеальная ситуация, чтобы использовать тупую автомобильную бомбу.

Однажды ночью, пока свидетель спал дома, Холодное Сердце проник в его гараж и залез в его Форд Американкар. Пройдя проверку Автомеханики + Логика [Ментальный] (3), Холодное Сердце получает 4 успеха. Он использует электрический детонатор и подключает зажигание к 1 кг пластида с рейтингом 14. Он размещает взрывное устройство под рулевой колонкой. Холодное Сердце также проходит проверку Подрыва + Логика [Ментальный], чтобы сформировать заряд и получает 2 успеха. Теперь устройство эффективно наносит 16Ф урона.

На следующее утро свидетель включает свою машину, собираясь ехать на работу, и она взрывается в гараже. Бомба была установлена для направленного взрыва. Поскольку расстояние между бомбой и свидетелем составляет менее 1 метра, он получает полный урон (16Ф). Свидетель выбрасывает 4 успеха в своей проверке сопротивления урону, но получает 12 блоков физического урона. Цель все ещё жива, но имеет переполнение физического урона на 2 клетки (Тело 4).

Форд Американкар теперь должен противостоять 12Ф урона от взрыва (16Ф – 4). Мастер игры бросает рейтинг Тела и Брони автомобиля, -2 БР (15 кубиков), и получает 5 успехов. Автомобиль получает 7Ф от взрыва и загорается. Если свидетель не придет в сознание и не выйдет из машины в течение 4 боевых ходов, машина взорвется, и он получит ещё 20Ф урона. Излишне говорить, что цель умирает непосредственно от взрыва машины.

Умная бомба

Боевой Ястреб взял на себя работу по устранению одного из конкурентов мегакорпоративного мистера Джонсона. Он намеревается установить умную бомбу в бронированный лимузин цели и приобрел 1 кг пластида с рейтингом 20. Боевой Ястреб, подсоединил детонатор с микрокамерой, которая будет установлена внутри потолочного светильника лимузина. Он загружает изображения цели в программу распознавания лиц в оптический детонатор. Боевой Ястреб исследует марку и модель рассматриваемого лимузина и получает точные размеры заднего сиденья, что позволит ему сконструировать бомбу, подходящую под него. Поскольку бомба использует оптический детонатор, она считается сложным устройством. Для прохождения длительной проверки Боевому Ястребу нужно будет получить 18 успехов с интервалом в 1 день. У Боевого Ястреба есть 13 кубиков, а его Ментальный предел равен 6; на сборку устройства у него уходит 6 дней.

Затем Боевой Ястреб ждет возможности заложить бомбу. Он узнает, что охрана цели отвезёт лимузин в фирменный магазин на техобслуживание. Он подкупает владельца магазина, чтобы получить доступ к лимузину, и устанавливает бомбу под задним пассажирским сиденьем.

Днем позже из магазина забирают лимузин, и в тот же день его использует цель, её телохранитель-тролль и водитель. Как только умная бомба подтверждает личность цели с помощью распознавания лиц, она взрывается. Цель сидит прямо над бомбой. Сиденье поглощает 1 клетку от первоначального взрыва, поэтому цель сопротивляется 19Ф, с БР, равным -2. Человеческая цель получает только три успеха в проверке на сопротивление урону, поэтому мгновенно погибает при взрыве.

Охранник тролль также находится в пределах 60-градусной дуги направленного взрыва и находится на расстоянии менее 1 метра от бомбы; он также должен бороться с повреждением 19Ф. Телохранитель носит полный доспех (Рейтинг 15) с титановым армированием. После сопротивления урону телохранитель получает 10 клеток урона и выживает.

Водитель лимузина сидел примерно на 1,75 метра от цели, что округляется до 2 метров для определения урона. На этом расстоянии взрыв считается круговым, а не направленным. К тому времени, когда взрыв поражает водителя, он должен сопротивляться 15Ф урона. Водитель получает только один успех в своей проверке сопротивления урону, поэтому он тоже умирает.

Мастер игры высчитает успехи персонажей, прошедших броски на сопротивление урону от взрыва 19Ф, что составляет 14 успехов. Лимузин легко впитывает оставшиеся 5Ф. Лимузин может быть испорчен изнутри, но не взрывается.

ПРИМЕР

Пиро и его команда были наняты, чтобы извлечь ученого Шиавасэ в Нео-Токио. Накопав информации о цели, они понимают, что его будет трудно извлечь, если он не в дороге, так как цель живет и работает в аркологии Шиавасэ. Команда бегущих считает, что безопасность аркологии будет непреодолимой, если что-то пойдет не так, пока цель внутри территории. Вместо этого они посылают своего хакера украсть график цели, чтобы увидеть, будет ли ученый когда-либо находиться за пределами аркологии, где им будет легче схватить его. Им повезло: он скоро отправится в семидневный круиз и будет на пути к круизному лайнеру на машине с единственным охранником. Команда Пиро решает установить взрывчатку на оси транспортного средства, используемого учёным. Они активируют заряд в определенное время и в определенном месте, что позволит им выбрать идеальное место на маршруте для засады.

Пиро изучает машину цели и понимает, что это машина службы безопасности с компонентами из армированного материала. Он собирается установить устройство, которое прорежет ось. Для этой модели ось имеет диаметр 10 сантиметров. Учитывая, что материал армирован, Пиро рассчитывает, что рейтинг структуры оси равен 1 (8 x 0,1, округление вверх), а рейтинг брони равен 1 (12 x 0,1, БР уменьшает его вдвое, округляет вверх). Пиро хочет убедиться, что он позаботился об этой оси, поэтому он выбирает взрыв, который может нанести минимум 3Ф урона.

Пиро решает использовать одно устройство, состоящее из 1 кг промышленной взрывчатки с рейтингом 2 (который был уменьшен с 5 до 2 с помощью проверки Подрыва). После того, как его команда узнаёт, какая машина будет использоваться для перевозки ученого, они пробираются в автопарк. Пиро размещает заряд вокруг задней оси и помещает на заряд выносной детонатор. Он делает проверку Подрыва + Логика и получает три успеха. Заряд размещается таким образом, чтобы не задеть бензобак.

Когда ученому пора ехать в отпуск, команда Пиро следует за машиной. Как только они достигают точки засады, Пиро взрывает заряд. Поскольку он установлен на самой оси, заряд наносит 4Ф повреждения (ЗУ x 2) на ось. Мастер игры бросает Структуру + Броню оси, чтобы противостоять урону (1 + 1), и не получает успехов. Урон не поглощается, поэтому ось сломана и автомобиль успешно отключен.

Следуйте правилам Пробивных зарядов, страница 234. При наведении на ось заряда, используйте диаметр оси в качестве порога толщины, необходимого для прорезания. Если компонент получает столько же урона, сколько его рейтинг структуры, он считается либо разрезанным пополам, либо уничтоженным. Если взрыв создает больше энергии, чем необходимо для отключения транспортного средства, оно может в конечном итоге перевернуться на бок или даже на крышу. Если при взрыве происходит повреждение на 5Ф больше, чем необходимо для разрушения компонента, колеса автомобиля отрываются от земли и автомобиль переворачивается на бок. Если взрыв вызывает повреждение на 10Ф больше, чем было необходимо для разрушения компонента, автомобиль перекатится на крышу. С каждым превышением на 10Ф автомобиль будет перекатываться ещё раз, потенциально убивая всех в транспортном средстве.

Устанавливая заряд взрывчатки, персонаж должен пройти проверку Подрыва + Логика (3). Глюк этой проверки приводит к взрыву, поражающему бензобак транспортного средства (при условии, что у транспортного средства есть тот), который увеличивает ЗУ взрыва на 20Ф.

ИЗМЕНЕНИЕ ПОЧЕРКА

Большинство специалистов взрывчатке, которые хотят не привлекать внимания правоохранительных органов, предпочитают имитировать характерный почерк других изготовителей бомб и обвинять в своей работе кого-то другого. Для этого персонажу нужна копия секретного отчета криминалистов, в котором подробно описаны признаки работы другого взрывника. После этого нужно будет при создании зарядов пройти проверку Подделки + Логика [Ментальный]. Удвойте порог для Длительных проверок для создания устройств, поскольку персонаж намеренно тратит дополнительное время, чтобы работа выглядела как чья-то ещё.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЗРЫВЧАТКИ С ДРОНАМИ

Персонажи-взрывотехники, также могут использовать в своей работе дронов. Беспилотники могут использоваться для поиска нетрадиционных точек входа, через которые они могут переправлять взрывчатку в здание, например, открытые окна, погрузочный отсек или дверь на крышу, оставленная приоткрытой. К сожалению, большинству дронов не хватает ловкости, чтобы физически устанавливать заряды самостоятельно. Если игрок использует дрон для установки зарядов, он получает штраф -3 к количеству кубиков за попытку. Исключением из этого правила являются беспилотники с шарнирно-сочлененными руками, которые обладают полным диапазоном движения и соответствуют ловкости рук метачеловека.

Некоторые взрывотехники устанавливают взрывчатку внутри самого дрона, а затем активируют заряд, как только дрон достигает своей цели. Микро- и минидроны не могут быть оснащены взрывными устройствами, поскольку их тела слишком малы. Беспилотники малого и среднего размера могут быть оснащены взрывчаткой такого же веса в килограммах, что и Тело дрона, поделенное на 2. Например, Шагатель Ацтехнолоджи – маленький дрон – может нести до 2 кг взрывчатки. (Тело 3 делится на 2 = 1,5, округляется до 2). Большой дрон может нести взрывчатку весом равным рейтингу Тела дрона. Например, Стил Линкс (Тело 6) может нести до 6 кг взрывчатых веществ, привязанных к шасси. Устанавливать взрывчатку должен риггер или кто-то с соответствующим умением Механика, поскольку иногда внутреннее устройство дрона должно быть изменено, чтобы заряд поместился внутри. Для взрыва беспилотника применяются те же правила, что и для взрыва автомобиля.

МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПОДРЫВА

Аксессуары	Рейтинг	Доступность	Цена
Безопасный шнур	-	6Л	5 ¥ за метр
Нанопринтный сканер	1-6	16Н	Рейтинг x 500¥
Оптический	1-6	14Л	Рейтинг x 250¥
Портфель с твёрдым корпусом, герметичный	1-12	10Л	Рейтинг x 100¥
Распылитель	1-10	(Рейтинг x 2)Л	Рейтинг x 300¥
Резервный источник питания	-	6Л	50-500¥
Электрический	1-6	8Л	Рейтинг x 150¥
Детонаторы			
Капсюль-детонатор	-	8Л	20¥
Нажимной	-	9Н	80¥
Оптический	1-6	(Рейтинг x 7)Н	Рейтинг x 200¥
Радио	1-3	10Л	75¥
Растяжка	-	9Н	80¥
Таймер	1-3	(Рейтинг x 6)Н	Рейтинг x 50¥
Электрический	-	(Рейтинг x 4)Л	Рейтинг x 30¥
Взрывчатка (за 1 кг)			
Нитрат Амония	4	5	80¥
АСДТ	6	7	100¥
Коммерческая взрывчатка	5	8Л	100¥
Взрыв-пена	6-25	12Н	Рейтинг x 100¥
Пластид (пластиковая взрывчатка)	6-25	16Н	Рейтинг x 100¥
Динамит	3	8Л	350¥
Нитроглицерин	6	11Н	350¥
Тротил	5	12Л	200¥
Детонационный шнур (за метр)			
Маломощный	3	10Л	100¥
Высокомощный	6	15Л	150¥
Бинарная	1-20	18Н	Рейтинг x 125¥
Удлинённый заряд	1-25	16Л	Рейтинг x 250¥
Жидкая взрывчатка	1-25	16Н	Рейтинг x 150¥

ПРАВИЛА ДЛЯ ПРОБИВАНИЯ БРЕШИ/ РАЗРЕЗАНИЯ

Уничтожение транспортных средств и зданий – не единственная функция взрывчатки. Взрывчатые вещества также могут быть использованы для пробития барьеров или разрезания различных материалов. Ниже приведены правила для этих работ.

ПРОБИВНЫЕ ЗАРЯДЫ

До сих пор правила представляли способ пробивать последовательные отверстия в барьерах толщиной в метр и показывали, как можно создавать отверстия большого диаметра в них. Осложнения возникают, когда барьер имеет глубину более 1 метра, но не требует достаточного количества взрывчатых веществ для образования двухметровой ямы, и персонажу необходимо рассчитать надлежащую взрывную мощь между этими значениями, чтобы пробить материал. Иногда персонаж хочет повредить барьер таким образом, чтобы он не был полностью пробит, например, сняв блокирующий механизм, оставив другую сторону барьера нетронутой. В конце концов, ценные предметы искусства или деликатные медицинские флаконы, хранящиеся в хранилище, не выдержат даже толики мощи от взрывающего заряда. Электроника или оптические чипы также могут быть повреждены или разрушены взрывом. Точно так же, как существуют правила для преодоления барьера толщиной 1,75 метра, правила пробивания также призваны помочь игрокам и мастерам игр рассчитать, как проходить барьеры толщиной менее 1 метра. Например, автомобильная дверь может иметь толщину всего 20 сантиметров или 20 процентов от 1 метра.

Первым шагом является определение толщины разрушаемого материала и того, должен ли заряд полностью пробить материал или просто частично повредить конструкцию. Ультразвуковые датчики могут помочь обеспечить точное измерение толщины конкретного материала. Если точное измерение недоступно, бегущий может использовать подходящее знание, такое как Металлургия, для оценки толщины материала. Для измерения толщины с помощью ультразвуковых датчиков требуется Сложное действие. После того, как персонаж определил, должен ли пробивающий заряд разрушать материал целиком или только частично, игрок должен уменьшить рейтинг структуры и брони материала на соответствующий процент от того, насколько толще или тоньше материал от стандарта в 1 метр. На примере автомобильной двери толщиной 20 сантиметров, для заряда потребовалось бы только 20 процентов ЗУ, обычно необходимых для проникновения через структуру и броню 1 метра того же материала. Предполагается, что автомобильная дверь изготовлена из армированного материала (Структура 8, Броня 12), снижение рейтинга структуры

ПРИМЕР

Ночной Демон был нанят, чтобы проникнуть в гостиничный номер руководителя Хоризон, пока исполнительный директор находится в загородном клубе, а затем взломать сейф в стене, чтобы взять оптические чипы данных и связанные с работой комлинки, которые, как считается, хранятся внутри. Ночной Демон проводит исследование конкретной модели настенного сейфа и рассчитывает, что его дверца имеет толщину 25 сантиметров. Он не взломщик сейфов, но знает, как использовать пробивающие заряды, а его напарник-маг может использовать заклинание Безмолвие, чтобы убедиться, что взрыв останется неуслышанным.

Ночной Демон знает, что дверь сейфа изготовлена из армированного материала (Структура 8, Броня 12). Поскольку предметы в сейфе считаются деликатными, он не может позволить взрыву проникнуть внутрь сейфа. В своих расчетах Ночной Демон снижает значение рейтинга структуры и брони двери хранилища до четверти от их первоначального рейтинга (x 0,25). Это дает рейтинг структуры 2 и рейтинг брони 3 (x 0,25). Полагая, что рейтинг структуры и брони сейфа стены может противостоять как минимум 1-ой единице урона, Ночной Демон знает, что ему нужно взрывное устройство, способное произвести только 2 единицы урона: одна клетка, вероятно, будет поглощена Броней, а следующая пробьёт дыру в конструкции и разрушит механизм блокировки. Он берет 1 килограмм промышленной взрывчатки с рейтингом 5 и проводит проверку Подрыва + Логика. Ночной Демон получает 4 успеха и снижает эффективный рейтинг заряда до 1. Когда он устанавливает взрывчатку непосредственно на дверь сейфа, это удваивает значение урона от заряда, уменьшая при этом броню двери хранилища вдвое. (до 1,5, округлено до 2). Мастер игр бросается кубы на защиту двери, и в результате получается желаемое частичное проникновение в дверь сейфа, разрушающее механизм блокировки, но сохраняющее содержимое сейфа. Ночной Демон может распахнуть дверь и забрать товар мистера Джонсона.

до 20 процентов от ее нормального значения приводит к значению 1,6 (8 x 0,2), округленному до 2. Рейтинг брони падает от 12 до 2,4, округляется до 3 (12 x 0,2). Если к броне применить БР – половина БР, рейтинг брони становится равным 1,5, но при округлении он остается равным 2. Игрок, желающий полностью взломать автомобильную дверь толщиной 20 сантиметров, должен иметь заряд взрывчатого вещества, способный нанести 3 клетки урона (чтобы создать урон, способный противостоять двери). Если он желает совершить только частичное разрушение (например, разрушить дверной замок), то может использовать ещё меньший заряд.

Обратите внимание, что большинство взрывчатых веществ дают значение урона 5Ф или более. При создании зарядов для пробивания персонаж может использовать проверку Подрыва + Логика [Ментальный], чтобы снизить эффективный рейтинг взрывчатого вещества, позволяя персонажам создавать более точный заряд, обычно путем удаления избыточного взрывчатого вещества. Поскольку разрывной заряд всегда размещается на поверхности разрушаемого барьера, ЗУ заряда всегда удваивается. Кроме того, рейтинг структуры получает половину БР, чтобы противостоять урону. Используйте этот же метод для определения того, как пробить материалы, для которых требуется нестандартное усилие, чтобы либо пробить полностью, либо создать частичное разрушение.

ПРИМЕР

Команда бегущих врывается в банковское хранилище, желая пройти через заднюю стенку хранилища прорезав её. Стена хранилища считается бронированным материалом (Структура 14, Броня 24). Ультразвуковые датчики информируют взрывотехника, что толщина стены составляет 80 сантиметров. Он вычисляет мощь взрывчатки, необходимой для разрезания стены хранилища, и получает значение 22Ф, чтобы создать 1-метровую дыру. Однако, взрывотехник желает сделать 1,5-метровую дыру, он умножает 22Ф на 1.5, что в сумме составляет 33Ф (дополнительно 11Ф).

Для стены хранилища эксперт по сносу принес линейный заряд. Заряд содержит утоплённую взрывчатку, обеспечивая множитель x4. Взрывное устройство, использующее 2 кг порошковых взрывчатых веществ с рангом 6, теперь наносит 36Ф урона (9Ф x 4) с половиной БР. Взрыв эффективно пробивает 1,5-метровую дыру в стене хранилища. Теперь команда бегущих роняет вырезанную часть стены в хранилище и направляется прямо к сейфам.

РАЗРЕЗАЮЩИЕ ЗАРЯДЫ

Разрезающие заряды используются для разрезания определённого материала или конструкции, такой как балки, опоры или брус. Их можно использовать для изготовления отверстий определенной формы в материале, например, сферической или кубической формы, в зависимости от того, как установлены заряды. Как правило, в качестве разрезающих зарядов используется линейный режущий заряд, детонирующий шнур или взрыв-пена (стр. 478, ОКП SR5).

Для установки разрезающих зарядов персонаж должен знать тип и толщину материала. Ультразвуковые датчики могут дать точные данные для подготовки взрывчатки. Как только эта информация станет известна, персонаж может начать рассчитывать количество взрывчатки и создавать подходящие заряды для разрезания материала. Следуйте правилам создания зарядов, изложенным на странице 478, ОКП SR5, и рекомендациям в этой главе. При создании разрезающего заряда считайте заряд как одиночное устройство вместо нескольких зарядов. Следуйте правилам длительных проверок для одного устройства на странице 225.

Установка разрезающих зарядов является точным искусством, в отличии от обычного прикрепления куска промышленной взрывчатки на опорную точку конструкции и его детонации. Чтобы установить разрезающий заряд, персонаж должен выполнить длительную проверку Подрыва + Логика (5 минут) с порогом, равным удвоенному количеству используемых килограммов взрывчатки. При использовании детонирующего шнура пороговое значение становится в два раза больше количества метров используемого детонирующего шнура. Бегущий может предпочесть подготовить этот заряд заранее, используя каркасный заряд, представляющий собой деревянную конструкцию, на которую можно установить заряд. Прикрепление рамки заряда к поверхности материала, который будет разрезан, требует Сложного действия. Многие бегущие избегают использования таких рамок. Поскольку они, как правило, большие – размером с предполагаемое отверстие – и бросаются в глаза явным своим назначением, с ними трудно проникнуть на территорию, не будучи пойманными. Если цель разрезки является цилиндрической, используйте диаметр в качестве толщины, необходимой для разрезания. Персонажу всё ещё нужно будет пройти Длительную проверку, но она можно было бы сделана в удобной лаборатории, а не на месте, где персонажу, возможно, придётся уклоняться от пуль. Как только заряд заложен, он может взорваться как обычно с помощью капсюля-детонатора, детонирующего шнура, детонатора и т. д.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ВЗРЫВЧАТКИ

Чтобы приготовить взрывчатку, персонаж должен, по крайней мере, иметь доступ к комплекту Подрыва (стр. 487, ОКП SR5). Для такой работы набора недостаточно, но его можно использовать для изготовления заряда, установки предохранителей и снятия предохранителей с взрывных устройств. Кроме того, если персонаж пытается создать взрывчатку в комплекте на колёсах, любые проверки, проведенные во время движения транспортного средства, дают глюк при результате на 1 меньше. Для приготовления взрывчатых веществ лучше всего использовать стационарную мастерскую. Использование мастерской вместо комплекта, снижает порог для длительных проверок на 4. Комплекта/мастерской Химии будет достаточно для создания взрывчатки, но использование чего-либо, кроме комплекта/мастерской Подрыва заставляет использовать умения по умолчанию, т.е. использовать только атрибут. Комплекты/мастерские Химии похожи на комплекты/мастерские Подрыва похожи, но первые могут не обладать всеми специализированными инструментами, необходимыми для производства взрывчатых веществ. Примените модификатор к количеству кубиков –2 при использовании комплекта/мастерской Химии, так как инструменты не до конца подходят.

Чтобы сделать взрывчатку, персонаж должен иметь соответствующие химические вещества. Они не включены в комплект или мастерскую, так что они должны быть получены отдельно. Без соответствующих химикатов изготовление взрывчатого материала невозможно. Чтобы приготовить взрывчатку, персонаж должен выбрать рейтинг соединения, которое он пытается создать. Персонаж, самодельную взрывчатку, должен пройти длительную проверку Подрыва + Логика (Ментальный) (30 минут) с порогом для соответствующей взрывчатки, как указано в таблице «Создание взрывчатых веществ».

Приготовление самодельной взрывчатки может привести к нестабильным результатам. Смеси должны быть точно рассчитаны, чтобы взрывчатка имела желаемый рейтинг. Если бросок длительной проверки не получает успехов, мастер игры добавляет или вычитает из рейтинга взрывчатого вещества +/-1. Глюк на конкретном броске изменяет рейтинг взрывчатого вещества на +/-5. Окончательное значение урона партии взрывчатых веществ может быть модифицировано максимум до +/-15. Критический глюк вызывает взрыв, использующий текущий рейтинг устройства в качестве ЗУ; взрыв считается круговым, снижение взрывной мощи составляет -2 за метр. Если использовался комплект – он уничтожен. Взрыв также может уничтожить автомобиль, в котором был комплект, или поджечь его. Взрыв имеет БР -2, так что мастерская может пережить взрыв. Персонажу может потребоваться вложить средства в ремонт мастерской (на усмотрение МИ), но стоимость ремонта не должна превышать половины первоначальной её стоимости (25 000 ¥).

ВЗРЫВЧАТКА

НИТРАТ АМОНИЯ

Аммиачная селитра постоянно используется в качестве компонента удобрения. Таким образом, она может быть легко приобретена на законных основаниях. Тем не менее, правительства и корпорации хорошо знают, что аммиачная селитра может использоваться как компонент взрывчатки, поэтому отслеживают продажи этого химического вещества. Покупка слишком большого количества в любой момент времени из законного источника, вероятно, поднимет «красные флажки», что приведёт к расследованию правоохранительными органами. Из-за этого большинство бегущих, участвующих в изготовлении бомб, будут приобретать нитрат аммония на чёрном рынке, избегая легальных путей.

Аммиачная селитра состоит из порошка или гранул и требует контейнера для хранения, прежде чем детонатор может быть установлен.

Аммиачная селитра загорается, если она подожжена, но взрывается только при сжигании в контейнере. Аммиачная селитра не будет детонировать при намокании. Она может быть использована в качестве

СОЗДАНИЕ ВЗРЫВЧАТЫХ ВЕЩЕСТВ

Взрывчатка	Порог (с комплектом)	Порог с мастерской)	Доступность	Цена
Нитрат амония	12	8	5	75 ¥
АСДТ	16	12	5	65¥
Коммерческая взрывчатка	16	12	5	60¥
Динамит	16	12	6	80¥
Взрыв-пена	20	16	8Л	Рейтинг х 200¥
Порох	16	12	3	25¥
Жидкая взрывчатка	20	16	8Л	Рейтинг х 225¥
Нитроглицерин	16	12	10	150¥
Пластиковая взрывчатка	16	12	8Л	Рейтинг х 200¥
Тротил	16	12	10Л	100¥

окислителя для других взрывчатых веществ, а также может использоваться для изменения скорости их детонации. Например, аммиачная селитра используется при создании нитроглицерина.

АСДТ

Аммиачная селитра/дизельное топливо является двусоставным взрывчатым веществом, сочетающим аммиачную селитру и мазут. Оба смешаны, чтобы увеличить эффективность нитрата аммония. АСДТ является распространенным коммерческой промышленной взрывчаткой, часто используемой в горнодобывающей промышленности, разработке карьеров и гражданском строительстве. АСДТ считается нечувствительным к капсюлям-детонаторам, поэтому требуется более мощный взрыватель, такой как небольшое количество динамита или тротила.

ДЕТОНИРУЮЩИЙ ШНУР

Детонирующий шнур представляет собой тонкую пластиковую трубку, заполненную небольшим количеством высококачественного взрывчатого вещества, с потенциалом, который можно регулировать, изменяя длину шнура. Дет-шнур, как его обычно называют, может применяться отдельно, наматываться на предмет для использования в качестве разрезающего заряда или использоваться в качестве пробивного заряда для создания отверстия в барьере. Он также может быть подключен к другим взрывчатым веществам и использоваться в качестве средства для одновременного отключения подключенных зарядов в качестве быстродействующего предохранителя.

Детонирующий шнур поставляется в двух разных видах: маломощный и высокомощный. Маломощный шнур с малой мощью часто используется для специальных эффектов в создании различных тридео и имеет свойство использоваться против обычных материалов. Высокомощный шнур является более мощным и может использоваться на более тяжёлых материалах. У маломощного шнура базовый урон 3Ф за метр; у высокомощного шнура – 6Ф. Для простоты прибавьте или вычтите 1Ф из уровня мощности детонирующего шнура на каждую треть метра (34 см), добавленную или вычтенную из общей длины используемого детонирующего шнура. Например, если игрок использует только одну треть метра маломощного детонирующего шнура, базовое значение урона для детонирующего шнура составляет 1Ф.

ДИНАМИТ

Динамит, как правило, упакован в брикеты по 0,25 кг каждая, но отдельные брикеты можно быстро склеить, чтобы получить большие заряды. Динамит обычно продается килограммами. Хотя это мощное взрывчатое вещество само по себе, динамит может также использоваться в качестве взрывателя для других взрывчатых веществ, таких как АСДТ.

ПОРОХ

Это универсальное название современного для бездымного пороха, старого черного пороха и всех других видов «начинки», используемой в боеприпасах к огнестрельному оружию. Как и аммиачная селитра, порох должен быть помещен в контейнер, прежде чем детонатор можно будет вставить. Поджигание пороха не в закрытом контейнере только сожжет его, но не вызовет его взрыва. Порох не сгорит и не взорвётся, если он влажный.

Самый простой способ получить порох – извлечь его из гильзовых боеприпасов (безгильзовые боеприпасы используют вместо пороха пластиковую взрывчатку), хотя для производства 1 килограмма требуется около 500 патронов.

УДЛИНЁННЫЙ РАЗРЕЗАЮЩИЙ ЗАРЯД

Разработанная для точных, чистых разрезов материала с минимальными усилиями, этот заряд имеет v-образную в разрезе оболочку, как правило, изготовленную из свинца, меди или олова, внутри которой находится слой с высококачественной взрывчаткой. Это устройство фокусирует взрывной взрыв на линии разреза, обеспечивая гораздо большее проникновение. Взрывчатка в удлинённых разрезающих заряды изначально углублена, давая множитель x4 при детонации. В одном метре режущего заряда содержится 1 килограмм взрывчатых веществ с номиналом заряда. Удлинённые разрезающие заряды обычно заполняются гранулированными взрывчатыми веществами, такими как гексоген, но также могут использоваться другие взрывчатые вещества, включая ПЭН (тетранитрат пентаэритрита). Удлинённый разрезающий заряд доступен в рейтингах 1–25.

ЖИДКАЯ ВЗРЫВЧАТКА

Жидкие взрывчатые вещества часто называют «жидким пластидом». Жидкие взрывчатые вещества действуют идентично пластиковым взрывчатым веществам, за исключением того, что их можно наливать в желаемых количествах (1 литр является приблизительным эквивалентом 1 килограмма пластиковой взрывчатки). Жидкая взрывчатка доступна в рейтингах 1–25 и часто используются с распылителем, чтобы максимизировать ущерб (см. стр. 240).

НИТРОГЛИЦЕРИН

Очень мощное взрывчатое вещество, которое существует с 1847 года, нитроглицерин хорошо известен своей нестабильностью – он может взорваться от простого удара, не говоря уже о других взрывах. Каждый раз, когда персонаж обращается с нитроглицерином, сделайте проверку Ловкости + Реакция – глюк означает, что нитроглицерин взорвался случайно (единственная цель проверки – узнать, есть ли глюк; количество успехов не имеет значения). Транспортировка в автомобиле требует, чтобы водитель прошёл проверку техники (стр. 213, ОКП SR5), и глюк при этом провоцирует взрыв. Предложите пассажирам противостоять повреждениям от взрыва, прежде чем автомобиль будет сопротивляться повреждениям, вычитая

любые успехи, которые пассажиры получают в своих проверках на сопротивление повреждению. Если же переносящий нитроглицерин персонаж упадёт или же сам нитроглицерин по любой причине упадёт с высоты более полуметра, он может сдетонировать. Сделайте проверку сопротивления объекта на 8 кубиках, при глюке взрывчатка детонирует. Следуйте тем же правилам для взрыва автомобиля, найденным в разделе «Автомобильные бомбы как инструмент убийцы» (стр. 229). Рассматривайте 1 литр нитроглицерина как 1 килограмм взрывчатого вещества с рейтингом 6.

ТРОТИЛ

Стандарт, по которому измеряются все другие взрывчатые вещества, тринитротолуол использовался в качестве взрывчатого вещества в течение 200 лет. Оборот тротила строго регулируется и его трудно получить на законных основаниях без соответствующих разрешений и лицензий.

Тротил выпускается в блоках различного веса, которые могут быть либо разрезаны, когда необходимо меньшее количество, либо склеены вместе для больших зарядов. Любой вид детонатора может быть использован для подрыва тротила.

ДЕТОНАТОРЫ

Ниже перечислены несколько вариантов детонатора. Чтобы упростить взрывное дело для игроков Shadowrun и мастеров игр, всегда считается, что купленный детонатор поставляется с соответствующим источником питания или капсюлем, необходимым для запуска взрывчатого вещества. Блок питания для детонатора становится проблемой только для детонаторов с определенными характеристиками. Детонаторы с рейтингом 1 являются самыми дешевыми и, скорее всего, страдают от брака источников питания, детонаторы с рейтингом 2, как известно, также выходят из строя. Когда имеешь дело с детонатором рейтинга 1, мастер игры бросает 1к6. При броске 1 или 2 источник питания неисправен и детонации не будет. Для устройства с рейтингом 2 мастер игры выбрасывает 1к6, и источник питания дает сбой только при результате 1. Устройства с рейтингом 3 хорошо сконструированы, поэтому частота отказов для этих устройств настолько редка, что не вызывает проблем с точки зрения игры.

Дополнительные источники питания для детонаторов могут быть приобретены, и варьируются в цене от 50 до 500 ньюйен. Добавление резервных источников питания гарантирует, что в случае отказа одного из них, другой вызовет взрыв, но это усложняет устройство и, следовательно, требует больше времени для сборки.

КАПСЮЛЬ-ДЕТОНАТОР

Наиболее часто используемый детонатор в строительных и демонтажных работах – капсюль-детонатор. Капсюли-детонаторы выпускаются в трех различных видах: электрические, неэлектрические и предохранительные. В капсюли-детонаторы встроен первичный взрывчатый материал. После зажигания он обеспечивает энергию, необходимую для запуска вторичных взрывчатых веществ. Электрические капсюли-детонаторы, как правило, подключены к взрывателю, который генерирует необходимый электрический импульс, проходящий по проводам от взрывателя, чтобы активировать взрывчатку с безопасного расстояния. Предохранительные капсюли-детонаторы позволяют задержать взрыв до тех пор, пока огонь не достигнет капсюля. Принимая во внимание, что капсюли как детонаторы могут использоваться для удалённого подрыва зарядов с помощью автономного источника питания или взрывчатых веществ, капсюли для взрывных работ имеют ручной компонент – либо поджигаемый шнур, либо нажатие на поршень взрывателя. Из-за этого ограничения капсюли являются прекрасными детонаторами.

Взрывчатые вещества, используемые во капсюлях-детонаторах, считаются основными взрывчатыми веществами или воспламенителями, наиболее распространенными из которых являются фульминат, свинцовый азид, свинцовый стифнат, тетрарил и динитрофенол.

ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ ДЕТОНАТОР

Этот тип детонатора посылает электрический заряд к чувствительным к электричеству взрывчатым веществам и взрывает их. Он может создавать мины-ловушки, будучи подключенным к таким вещам, как выключатель света, проигрыватель тридео или зажигание автомобиля. Электрические детонаторы требуют сильного электрического импульса для работы; иногда источник питания поставляется вместе с детонатором, но он также может питаться от автомобильного аккумулятора, сетевой розетки или блока питания, предназначенного для работы с детонатором. Ток, обеспечиваемый обычной батареей, используемой в электрических приборах, недостаточен. Электрические детонаторы часто используются в тупых бомбах.

ОПТИЧЕСКИЙ ДЕТОНАТОР

Более высокотехнологичная альтернатива электрическому детонатору, этот детонатор имеет мощный процессор, который может распознать данные из внешних источников, таких как программы распознавания лиц или биометрические наносканеры, для улучшенного распознавания цели. Процессор внутри оптического детонатора такой же мощный, как у обычного комлинка. Оптические детонаторы должны быть прикреплены к волоконно-оптическим кабелям и могут быть установлены также, как кибервэр, дроны, компьютеры или комлинки. Бегущие, которые хотят создать умную бомбу, могут использовать оптический детонатор, чтобы значительно увеличить свои шансы поразить правильную цель.

При использовании оптического детонатора с такими аксессуарами, как камера или биометрические наносканеры, сделай проверку Обработки Данных для оптического детонатора (рейтинг устройства) с порогом 1. Успешный бросок означает, что устройство правильно определило цель. Неудачный бросок приводит к неубедительным результатам и требуется ещё одна проверка; системе требуется 1 минута, прежде чем можно будет предпринять ещё одну попытку опознания.

Если в результате проверки возникает глюк или критический глюк, устройство неправильно осознает кого-либо в качестве цели и детонирует, вероятно, убив неправильную цель, или оно не распознает правильную цель и не детонирует. Оптические детонаторы имеют рейтинг устройств от 1 до 6.

Любое взрывное устройство с использованием оптического детонатора считается сложным устройством.

ДЕТОНАТОР НА РАСТЯЖКЕ

Детонатор на растяжке провоцирует взрыв, когда вынимается кольцо на детонаторе; Струна или провод могут быть привязаны к кольцу, чтобы присоединить его к ближайшему объекту. Например, при открывании двери можно активировать детонатор, вытащив кольцо из него.

Вытяжные детонаторы также могут быть установлены в режиме «отсоединения». В этом случае детонатор настроен на постоянное натяжение кольца, обычно с помощью тугой проволоки. Когда кольцо вынимается, детонатор деактивируется, но он детонирует, когда натяжение снимается с кольца. Это предотвращает разоружение мины-ловушки, простым разрезанием провода, поскольку это вызывает немедленный взрыв. Чтобы обезвредить взрывное устройство, не отключая его, персонажу необходимо будет пройти проверку Подрыва + Логика [Ментальный] (5).

НАЖИМНОЙ ДЕТОНАТОР

Одна из самых печально известных мин-ловушек, нажимные детонаторы запускают взрыв, когда на отбойник нажимают с определённой силой. Персонаж, устанавливающий детонатор, может выбрать минимальное значение давления в килограммах, которое должно быть оказано на детонатор, прежде чем он сработает. Например, при использовании в автомобильной бомбе ребёнок цели, сидящий на сиденье водителя, не будет провоцировать взрыв под сиденьем. Однако, как только цель садится за руль, бомба взорвётся. Нажимные детонаторы могут быть установлены с минимальным и максимальным весом, в пределах которых они сработают.

Нажимной детонатор может быть установлен по-другому: когда цель нажала детонатор, он не сработает, пока не будет снято давление.

РАДИОДЕТОНАТОР

Один из наиболее распространённых типов детонаторов как в военных, так и в гражданских целях, радиодетонатор запускает заряд, когда получает правильный радиосигнал. Современные радиодетонаторы – это устройства с беспроводной связью, которые запускаются с комлинка.

Радиодетонаторы выпускаются в трёх рейтингах. Радиодетонаторы с рейтингом 1 являются самыми дешевыми, но также оснащены самыми слабыми приёмниками и имеют наибольшие шансы не получить сигнал, особенно в здании, которое не было должным образом подготовлено к сносу. Увеличьте уровень шума на 2 при использовании детонатора с рейтингом 1. Радиодетонаторы с рейтингом 2 сильнее и надежнее, но всё же чувствительны к шуму. Увеличьте уровень шума на 1 при использовании детонатора с рейтингом 2. Радиодетонаторы с рейтингом 3 являются самыми надёжными на рынке и снижают уровень шума на 1.

Одноразовые комлинки могут быть использованы как самодельные радиодетонаторы. Комлинк может быть запрограммирован на прием только одного сигнала по выбору эксперта по сносу. Превращение комлинка в радиодетонатор требует двух проверок: Железа + Логика [Ментальный] (4) и Подрыва + Логика [Ментальный] (3). Комлинк, настроенный таким образом, имеет рейтинг, равный его рейтингу устройства, максимум 3. Комлинки, установленные как радиодетонаторы, всегда настроены на скрытный режим (стр. 253, ОКП SR5), чтобы уменьшить вероятность обнаружения.

ДЕТОНАТОР-ТАЙМЕР

Детонатор-таймер – это электронные или механические часы, которые запускают взрыв. Его можно использовать для детонации в определённое время или обратного отсчёта для желаемой задержки. Детонаторы-таймеры выпускаются в трёх рейтингах.. Рейтинг 1 – самый дешевый таймерный детонатор из доступных, но дешевое устройство имеет высокую частоту отказов и известно, что оно может спешить или отставать. Детонатор-таймер с рейтингом 1 может потерять или набрать до 2 минут (при условии, что устройство вообще сработает). Детонатор-таймер с рейтингом 2 может терять или набирать до 1 минуты, в то время как детонатор-таймер с рейтингом 3 сохраняют точное время и считается наиболее надёжным.

Коммлинки могут быть настроены, чтобы действовать как импровизированные детонаторы-таймеры. Все комлинки имеют встроенные часы и программы-таймеры. Превращение комлинка в импровизированный детонатор-таймер требует двух проверок: Железа + Логика [Ментальный] (3) и Подрыва + Логика [Ментальный] (3). Предполагается, что модифицированный таким образом комлинк имеет рейтинг детонатора 3, если он имеет активное соединение с Матрицей. Без этого соединения он падает до 1. Установленные в качестве детонаторов таймера коммлинки всегда настроены на скрытный режим (стр. 253, ОКП SR5), чтобы избежать обнаружения.

У детонаторов-таймеров есть возможность иметь дисплей, показывающий обратный отсчет. Часто они не поставляются с этой функцией, но комлинки, модифицированные как детонатор-таймер, всегда отображают время. Создатели бомб часто устанавливают на детонаторы несколько таймеров-обманок, каждый из которых отображает различное время детонации, заставляя любого, кто пытается разоружить бомбу, угадывать, какое время является правильным (если оно вообще отображается).

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Дополнительные модификаторы обнаружения для таблицы Модификаторы обнаружения химикатов

В Run & Gun правила для взрывчатых веществ отошли от расчета взрывчатых веществ в граммах. Для простоты все суммы рассчитаны в килограммах. Чтобы отобразить это изменение, мастер игры может изменить значения в Таблице Модификаторы обнаружения химикатов на странице 393, ОКП SR5, следующим образом:

Материал	Модификатор
Каждый 1 килограмм (не пластиковой) взрывчатки	+1
Каждые 2 килограмма пластиковой взрывчатки	+1

АКСЕССУАРЫ ДЛЯ ВЗРЫВОТЕХНИКА

ПРОТИВОДЕМОНТАЖНЫЕ МОДИФИКАЦИИ

Многие создатели бомб любят усложнять свои устройства, чтобы их было сложнее демонтировать, прежде чем они сработают Обычные приемы модификации против демонтажа включают в себя следующее: несколько детонаторов в качестве подстраховки, несколько источников питания, провода одинакового цвета, фальшивые провода и шнуры, металлические оболочки для предотвращения доступа взрывотехника к детонатору, фальшивые дисплеи отсчёта времени и смесь различных типов детонаторов.

За каждую модификацию, предназначенную для предотвращения демонтажа, устройство получает 1 кубик, чтобы противостоять ему; максимальное количество кубиков равно 12. Персонаж, пытающийся разрядить бомбу, проходит проверку Подрыва + Логика против количества кубиков бомбы. Если персонаж преуспевает, бомба обезврежена. Однако, если бомба получает больше успехов, будет взрыв. В качестве альтернативы, мастер игры может выбрать, чтобы персонаж прошёл Встречную проверку против количества кубиков бомбы, при этом каждый успех в проверке отключает одно из устройств против демонтажа и удалял 1 кубик из количества кубиков. Затем персонаж должен продолжать снимать с охраны каждую модификацию против удаления, каждый раз удаляя по 1 кубику из общего количества. Когда у бомбы не осталось кубиков для модификаций против удаления, устройство считается демонтированным.

РАСПЫЛИТЕЛЬ

Этот распылитель работает подобно бытовым распылителям, которые распыляют воду или духи, но в большем масштабе, чтобы быстро выпустить облако жидких взрывчатых веществ. Распылитель может вмещать количество литров, равное его рейтингу, и эту жидкость можно распылять со скоростью 1 литр за Сложное действие, причем каждый литр приблизительно эквивалентен 1 килограмму пластида. Каждый литр при правильном распылении заполняет один кубический метр, и взрывчатка оседает на землю примерно через 1 минуту. Жидкое взрывчатое вещество должно все ещё присутствовать в воздухе, чтобы быть воспламенённым детонатором.

Преимущество распыления в том, что значение урона одинаково во всем облаке; Рейтинг взрыва (для круговых взрывов) применяется только за пределами облака.

ВЗРЫВАТЕЛЬ

Взрыватель – это портативное устройство, которое подает электрический импульс, необходимый для срабатывания электрического или оптического детонатора (стр. 238). Электрические и оптические детонаторы нуждаются в совместимых взрывателях, поэтому взрыватель одного типа не может активировать детонатор другого типа. Взрыватели нужны только для устройств, которые соединены вместе и требуют ручной детонации, обычно с помощью капсюлей-детонаторов и детонирующего шнура. Многие дистанционные детонаторы имеют собственный источник питания, что делает ненужным взрыватель.

К нему может быть одновременно подключено несколько проводов, равных рейтингу взрывателя. Эти провода могут быть отключены одновременно, или пользователь может изменять время детонации между различными проводами, создавая желаемую схему взрыва. Однако все заряды, подключенные к одному проводу, будут детонировать одновременно. Взрыватель может одновременно запустить несколько детонаторов до своего рейтинга x4.

Для управления взрывателем требуется Сложное действие, независимо от количества детонирующих проводов.

ПОРТФЕЛЬ С ТВЁРДЫМ КОРПУСОМ, ГЕРМЕТИЧНЫЙ

Портфель с твёрдым корпусом может быть герметично запечатан, чтобы облегчить транспортировку взрывчатого вещества и обеспечить удобный способ контрабанды взрывчатых веществ в охраняемое здание, не выделяя химические вещества. Рейтинг портфеля обеспечивает отрицательный модификатор для количества кубиков для любых датчиков на химические вещества/обоняние, пытающихся обнаружить взрывчатку. Например, герметично закрытый портфель с рейтингом 3 удаляет 3 кубика из общего количества кубиков датчика для обнаружения взрывчатых веществ. Герметично запечатанные портфели с твёрдым корпусом имеют Рейтинги 1-12.

БЕЗОПАСНЫЙ ШНУР

Безопасный шнур – это длинный водонепроницаемый шнур, который горит со скоростью 1 сантиметр в секунду (3 сантиметра за боевой ход), что позволяет использовать его в качестве дешевой и простой задержки, вставив его в капсюль-детонатор. Его можно зажечь прикуривателем или аналогичным источником огня.

КАЧЕСТВА СНАРЯЖЕНИЯ

ПОДДЕЛКА

Counterfeit
(рабочая и не рабочая)

Не всё, что продаётся на чёрном рынке – настоящее. Дешевые модели пистолетов часто видоизменяются, чтобы быть похожими на Арес Хищник или Кольт Мэнхантер, и толкаются как таковые наивным покупателям. Оболочки от кибердек с рейтингом 6 часто продаются как кибердеки с рейтингом 6, несмотря на «начинку» с рейтингом 1 внутри. Поддельная ЛОЖЬ и симсенс-записи имеют худшее качество, чем оригинал. Слепленные из глины кирпичи продаются как блоки пластида.

Персонажи, обманутые в покупке и купившие работающую подделку, получают работающий продукт, хотя и со сниженным рейтингом. Рейтинг и точность устройства могут быть снижены на 5 (минимум до 1). У взрывчатки может быть уменьшен желаемый рейтинг на 5, или количество приобретенных килограммов уменьшено вдвое, а недостающие количество заменено слепком из глины или другим мошенническим продуктом. Кустарная взрывчатка может быть упакована как коммерческая; в этом случае следуйте правилам модификации самодельных взрывчатых веществ на черном рынке. Броня, возможно, была починена, чтобы быть проданной как новая, с рейтингом брони, уменьшенным на 5. Работающие поддельные товары также имеют неприятный послужной список поломок. Работающая поддельная экипировка бросает вызов игрокам, и, если они выживают, они должны быть вознаграждены. Если персонаж приобретает работающую подделку, и эта экипировка становится для него игровым усложнением, мастер игры должен дать персонажу, которому она принадлежит, 1 дополнительное очко Кармы в конце текущей миссии.

Неработающие поддельные товары не работают вообще. Например, механизм стрельбы из пистолета сломан или отсутствует; компоненты кибердеки в новой блестящей оболочке сломаны и сгорели; взрывчатка является либо полностью подделкой, либо смесь настолько плоха, что просто не взорвётся. Персонаж, который случайно получает нерабочий предмет поддельного снаряжения в приключении и переживает осложнения от этого, получает 2 Кармы в конце игровой сессии.

БРАК

Defective

Даже если товар абсолютно новый, это не гарантирует его исправность. Дефекты в материалах, ошибки на конвейере и даже опытные бегущие в тени могут не распознать брак в качественном изделии. На чёрном рынке часто продают товары, которые были отозваны или утилизированы производителем (из-за опасений по поводу потенциально дефектной партии), то есть указанные товары могут оказаться в руках бегущих и фиксеров. Даже если часть механизма работает при продаже, он может внезапно сломаться в неудобное время. Брак часто поражает источники питания в электронике, от комлинков и кибердеек, до электронных таймеров и батарей. МИ могут тайно назначить бракованным часть снаряжения, чтобы добавить неожиданный поворот в миссии, но игроки должны быть вознаграждены за то, что справились с этим. Если персонаж получил бракованное снаряжение, это мешало в ходе миссии и ему удалось выжить, он должен получить 1 дополнительное очко Кармы в конце бега.

ГОРЯЧЕЕ

Hot

На чёрном рынке некоторые товары до смешного обесцениваются, иногда на целых пятьдесят процентов и более. Причина? Торговцы должны быстро избавляться от товара, и любая ньюйена, которую они могут получить, даже если они несут убытки, лучше, чем просто выкидывание подальше. Оружие, проданное таким образом, обычно может быть связано с преступлениями с помощью баллистической экспертизы. Если тебя поймают, отслеживая пистолет, связанный с громким убийством, ты в глубокой жопе, чаммер. Часто «горячие» товары по-прежнему имеют серийные номера, а в некоторых редких случаях их RFID-метки всё ещё активны. Украденный кибервэр и биовэр дельта-класса всегда считается горячим. Как и транспортные средства и взрывчатка. Обычные предметы, такие как низкоуровневые кибердеки и комлинки стоимостью менее 1000 ньюйен, не получают этого качества, если не продаются в больших количествах (как правило, гораздо больших, чем то, что когда-либо нужно будет приобрести игрокам). МИ следует подумать о том, чтобы придать это качество предмету, который, может вызвать у бегущего проблемы во время игры.

АГРЕССИВНОЕ ИЗВЛЕЧЕНИЕ

– “Я же говорил, мы должны были пойти с ними!”

Мой возмущённый крик заглушили сразу два громких звука: резкий хлопок моей гранаты и очередь штурмовой пушки Мегазарда, как раз начавшего подавлять противника.

– “Азимут, оставайся со мной, пока не доберёмся до двери!” – закричал огромный тролль в ответ.

– “Как будто у меня есть выбор!”

Весь этот диалог происходил, пока мы бежали на последнюю группу охранников, вылетевших из невзрачной белой десятиэтажки в двадцати пяти метрах от нас. В одинаковых бронежилетах и шлемах они походили на разъярённых серых муравьев.

Моя мистическая броня получила несколько попаданий из штурмовых винтовок. Поправка: хорошо вооружённых муравьёв.

И всё же мы ломанулись вперёд. На бегу я удачно кинул аэродинамическую гранату – за огромный пласткритовый контейнер у фасада здания. Там стояли три искусно выращенных вечнозелёных дерева, служивших укрытиями для трёх наёмных копов.

Граната пропала из поля зрения, после чего последовал резкий взрыв и из-за контейнера вылетели сосновые иголки, ветки и части тел. Мы рванули в образовавшееся облако дыма и принялись перезаряжаться. Я снял с пояса ещё две гранаты, а Мегазард всадил в вечно голодную пасть своей пушки ещё обойму. И всё это время мы продолжали бежать к зданию.

Да, приятель, ты всё правильно понял – мы рвались внутрь.

Это была не самая лучшая моя пробежка, да и день определённо не задался. Но пустая кредитка и угрозы домовладельца, не говоря уж о постоянно урчащем желудке, сделают сговорчивым даже дварфа. Поэтому когда мой предполагаемый друг Мегазард позвал меня на простую миссию прикрой-и-тащи, я не слишком вдавался в детали.

Большая ошибка.

Лидеры команды, пара резких головорезов, которые уже полгода вылизывали тени Сиэтла, истекали самоуверенностью уже на первой встрече. Но деньги они предлагали хорошие, вполне уместные для лёгкой работы: наблюдать за улицей, пока они меняются местами с ремонтной бригадой и проникали внутрь вместе с очередной сменой. Ещё одна ложная пожарная тревога, после чего они выносят цель и все удаляются в закат. Если что-то пойдёт не по плану: мы (и гранаты) вступаем в игру и вытаскиваем их.

Само собой, что-то пошло не по плану и мы ломанулись. Цель была в корпоративном здании в Равенне, так что я пошёл налегке – всего двадцать гранат, вместо обычных тридцати шести. Но они разлетались как горячие пирожки, так что думаю, маловато взял. И, судя по упорству охраны, лидеры команды плохо сделали домашнюю работу.

“Готов?” – спросил Мегазард, прицеливаясь своею

ДЖОН ХЭЛФЕРС

хитроумной пушкой. Я кивнул и он дважды нажал на курок. Сквозь дым я не увидел взрыва, но шум и ударная волна заверили меня в отсутствии двери. Мы ворвались внутрь ещё до того, как последняя шрапнель достигла цели.

В метании гранат мне нравится всё. Мне нравится ощущать рукой их холод и тяжесть. Я обожаю идеальную траекторию броска. Я радуюсь лицам врагов, собразивших что сейчас произойдёт. А ещё меня прёт от того, как мана изгибается, помогая гранате приземлиться в нужной точке.

Я знаю много уличных борцунов, любящих работать в тесном контакте, но это не мой стиль. Как говорил мой сенсей "Зачем стрелять или колоть, если можно разорвать его на куски с расстояния?" – по настоящему великая мудрость не устаревает.

Я работал с Мегазардом несколько последних лет. Дофига нашлось любителей пошутить о троллдварфской комбе. А потом они видят нас в деле и остроты прекращаются, иногда, вместе с остряками. Мы, может, и не красавцы и совершенно точно не первые кандидаты на скрытное наблюдение, но когда что-то или кого-то необходимо уничтожить как можно скорее, именно нам стоит звонить.

Ясен перец, в нашем подходе есть недостатки. Громкие и концентрированные взрывы привлекают внимание каждого охранника и дрона. Зато пока они бегают и суетятся, остальная команда может спокойно делать своё дело, не отвлекаясь на каждую пешку в радиусе километра. Правда с момента нашего эффектного появления каждая секунда становится драгоценной.

Мегазард ударился о стену справа от прохода, а я слева. Он высунул дуло пушки на разведку и его едва не отстрелили. "Позвольте мне". В одной руке я сжимал осколочно-фугасную гранату, а в другой разрывную – моё комбо, металлический шторм. Мгновение сосредоточения и время замирает – рефлексы адепта вступили в игру. "Прикрой!"

Огромный тролль снова высунул дуло и выпустил пару снарядов. За десятую долю секунды между выстрелом и детонацией я выпрыгнул в разрушенный проём и засёк место скопления охранников и одного дрона, державших главный холл.

Мясо сидело на корточках слева, железо следило за мной справа. Неважно. Разрывную я отправил охранников, а фугас – дрона. Как только гранаты покинули ладони, я отступил с линии огня и укрылся за Мегазардом, открывшим рот в афиге от вырвавшегося из двери чертовски большого потока огня.

Оглушительный взрыв всех четырёх снарядов прогремел практически одновременно и сотряс всё здание. Несколько секунд, пока всё перестанет падать, мы подождали, а потом заглянули внутрь.

В типичных вестибюлях корп есть большой стол или некоего вида стойка, сканер безопасности, пост охраны,

несколько стульев, чуток растений или типа того. Что было тут сказать было уже невозможно. Оно уничтожено. Целиком. Вообще целиком. Остались только обломки, пятна и дым.

"Три минуты." – сказал Мегазард. Я кивнул и мы протопали дальше, боевые ботинки хрустели по осколками пуленепробиваемого, но не взрывостойкого стекла, кускам металла и электроники, а также обрывкам охранников.

Наши комы защебетали. "Что, чёрт побери, там происходит?" Это был СликАндДайс, так называемый лидер, так называемых бегущих. На заднем плане я слышал выстрелы.

"Вы запрашивали эвакуацию" – ответил я, когда мы вышли на лестницу. "Мы занимаемся извлечением."

"А звуки как будто вы здание сносите."

Мы с Мегазардом обменялись усталыми взглядами. "Чуток сопутствующего ущерба. Вы ещё там?"

"Да, мы на четвёртом этаже, прижаты патрулём у лифта. Слай ранен. Вы где?"

"Приближаемся." – в это время я пытался вспомнить, кто такой Слай. Потом до меня дошло, что это декер команды, тоже дварф. Ещё самоуверенное вожака. "Помни, как только мы до вас доберёмся – все уходят."

"Да—"

"И вы точно там?"

"Чёрт побери, да. Поторопитесь. Охрана набегает!"

Я удивлённо поднял брови, очевидно, что эти головорезы были дисциплинированнее большинства, или настолько умны, что не хотели быть взорванными нами. "Спешим как можем."

Когда мы добрались до третьего этажа, то вышибли дверь и попали в пустынный коридор, в котором только пожарная сигнализация всё ещё работала как надо. Мегазард взял инициативу на себя, в конце концов, это он изучал схему здания. Над головой раздавались выстрелы штурмовых винтовок: безопасники прижимали наши талоны на еду.

Я приготовил двойную дозу фугасных. Держа их одной рукой, я быстро снял с пояса баллончик суперклея. "Подними меня."

Оглядываясь по сторонам, тролль опустился на колени, подхватил меня под мышки и посадил на плечи, что позволило мне легко достать до потолка. Я оклеил гранаты и прикрепил их потолку, а затем включил датчик движения. Как только их сдвинут – бум. И это случится очень скоро.

"Готово". Мегазард вытянул длинную мускулистую руку и я сбежал на пол.

"Девяносто секунд" ответил он и мы рванули за угол. Оказавшись в безопасности я сжался в комок, убедился в крепости мистической брони и связался с остальной командой. < Извлечение начинается через пять. Присядьте на корточки, глаза закрыты, рты открыты, уши закрыты.> – это я написал группе.

"Что —" начал он когда Мегазард сменил магазин, а затем прицелился в мой самодельный детонатор в коридоре.

<Сейчас!> Я послал сообщение, а затем последовал собственному приказу.

Секунду спустя мир взорвался. Меня окатила волна жара, к счастью сошедшая также быстро, как и появилась. Я досчитал до двух и открыл глаза.

Посередине коридора потолок уступил место большой рваной дыре. Кровь, осколки оружия и части тел покрывали стены, потолок и пол на пять метров во всех направлениях.

Я вернулся на связь, следуя за Мегазардом к нашему импровизированному выходу.

"Точки извлечения размещена. Время идти, шестьдесят секунд и отсчёт."

Из неровного отверстия показалась голова СликАндДайса. Он указал на свои уши и покачал головой. Я вздохнул. "Твердолобый адепт." Я отправил сообщение, но не успел закончить печатать, как остальная команда спустилась с помощью тролля. Их было четверо: человек-предводитель с мечами в ножнах, раненный декер и пара эльфов, брат и сестра. Парень, Хазе, был третьим адептом, а девчонка, Синдже, – боевым магом. Она тяжело опиралась на брата, должно быть мана высосала её досуха. Как только все спустились, а Мегазард взял декера на руки, мы побежали к лестнице. "План эвакуации в силе?" – спросил я задыхаясь.

"Ага... насколько мне известно." не слишком обнадёжил СликАндДайс.

Подавив очевидный ответ, я сосредоточился на как можно более быстром спуске по лестнице. С каждой секундой шансы уменьшались.

На площадке второго этажа мои боевые чувства звякнули и я поднял кулак. Когда я указал им на кусок пола, все замерли. Мы прислушались а затем услышали скрипы боевых ботинок и неглубокие вздохи – нас ждала засада.

<Там не меньше отделения.> – тролль прислал мне сообщение.

На лице СликАндДайса промелькнуло странное выражение, но через несколько секунд он пришёл в создание <Четверо на площадке первого этажа, держат лестничную клетку.>

Похоже, он всё таки на что-то годился. Я вытащил две осколочные и отдал остальным команду. <Глаза закрыты, рты открыты, уши закрыты. Это будет даже громче, чем пол.>

Выдернув чеки я позволил гранатам упасть в узкое пространство между пролётами. У квартета было достаточно времени, чтобы увидеть свою смерть, а потом осколки превратили их в измельчённое красное мясо. Я шлёпнул Мегазарда по ноге. "Поскакали."

Прикрывая лестничную клетку штурмовой пушкой и таща дварфа на другом плече, тролль перескакивал по три ступеньки за раз. Остальные бросились его догонять.

Лестничная площадка первого этажа выглядела как игровая комната маньяка. Я оставил преследователям небольшой сюрприз и поспешил за остальными. Стараясь не поскользнуться на покрывающей пол слизи мы спустились в подвал, а затем ещё ниже, на нижний уровень парковки. В маленькой комнатке перед гаражом СликАндДайс снова поник, но быстро выпрямился. "Нет признаков рыцарей или штатных охранников. Выходим через дверь, забираем грузовик и сваливаем отсюда к чёртовой матери."

Взяв гранаты в руки, я снова кивнул Мегазарду. "Понеслась." Не то чтобы я не доверяю чутью другого адепта... хорошо, я не доверяю чутью другого адепта.

Тролль осторожно приоткрыл дверь и я выглянул наружу, готовый разнести в щепки всё подозрительное. На пласткритовом полу было тихо, повсюду стояли тачки и больше ничего. Боевые чувства даже не пикнули.

"Чисто." Я убедился в этом, когда мы направились к невзрачному грузовику, который доставил их сюда, и который, как я наделся, был достаточно крепким, чтобы вытащить нас обратно, особенно с дополнительной полутонной троллей и дварфов.

Остальные бегущие последовали за нами, Мегазард замыкал шествие. Мы как раз подходили к грузовику, как хакер дёрнулся и с фырканьем поднял голову.

"Хде это мы?"

"Эвакурируемся, блин." – ответил ему СликАндДайс – "Начали как только тебя вырубил ЛЁД."

"Херня, может меня и вырубило, но вышибло" – запротестовал хакер – "Кроме того, я почти получил цель. Мне нужна ещё минута, максимум две." – он посмотрел на тролля – "Здоровяк, можешь поставить меня на землю?"

"Слайсер, нам придётся оставаться на месте пока ты не закончишь загрузку" – запротестовал человек.

"Хрен тебе" – ответил дварф, забираясь в кузов – "Готов поспорить, что справлюсь за девяносто секунд."

"Нет данных, нет денег" – логично сообщил эльф.

“Точно. Не знаю как ты, а я не хочу возвращаться к Джонсону с пустыми руками.” нахмурилась его сестра.

СликАндДайс посмотрел на них, а потом на нас. “Хорошо, вы четверо купите Слайсеру время на взлом. Я останусь с ним и грузовиком, каждый из вас займёт позицию на отвлечение внимания. Как только он возьмёт цель, я подберу вас и мы сваливаем. Расходимся.”

Мы с Мегазардом разделились, чтобы прикрыть правую часть паркинга. Я нырнул за тёмно-синий BMW, припаркованный возле спуска с верхнего уровня. Огромный тролль нашёл укрытие между брендированными грузовиками.

Я уже собирался поспать, как боевые чувства звякнули, мгновением позже я услышал скрип резины по пласткриту <Приближается тачка.>

<Видишь?>

<Ага.> Я видел как выкрашенный в цвета корпоративной охраны классический ДМС Бульдог с мощным кенгурятником и шинами низкого давления спустился по рампе. Это была проблема: требовалось избавиться от фургона, не блокируя выезд нашему грузовику. Я написал Мегазарду <Берём их в твоём углу. Нужен дополнительный толчок сразу после моего.>

<Принято.>

Я выхватил две фугасные гранаты и настроил взрыватели под дальность до цели и время полёта. За несколько метров до достижения тачкой безопасного расстояния я вышел из укрытия, вырвал чеки и кинул лапочек в левый задний угол джипа. Разумеется, они попали куда нужно и я дал сигнал Мегазарду <Бум через три, два, один – СЕЙЧАС.>

В тот самый момент как гранаты взрывались под левой задней осью Бульдога, Мегазард выстрелили из своей пушки в верхнюю часть крыши со стороны водителя. Но это были не бронебойные снаряды, в нашем плане они бы только помешали.

Две серии мощных взрывов в нужном месте и в нужное время опрокинули фургон, отбросили его в сторону.

Когда дым рассеялся пришло сообщение <Посылка получена. Готовьтесь уходить.> В сопровождении визга фургона по полу гаража оно звучало оптимистично. Через несколько секунд грузовик вылетел из-за угла, едва не столкнувшись с перевёрнутым фургоном. Он остановился, и как только я увидел приглашение от эльфов и открытую дверь, то ломанулся туда.

Мегазард, бежавший прямо за мной, схватил меня огромной ручищей и потащил. Когда мы впрыгнули, подвеска протестующе взвизгнула. Оглянувшись я увидел, как из Бульдога вылезла пара ошеломлённых охранников и на всякий случай кинул пару дымовух, для прикрытия.

“Слайсер, открой ворота!”

“Работаю над этим. Гони!”

Решетчатые металлические ворота прогрохотали открыв нам путь и мы помчались к выходу. Мегазард закрыл заднюю дверь и прислонился к ней, переводя дух.

“Эй, Андретти, притормози” – крикнул я сидящему за рулём адепту.

“Обслуге нет причин рвать когти.”

Он покачал головой, но ход сбавил. Мы въехали по пандусу, прошли служебным выездом и оказались под вечерним солнцем. Два правых поворота и мы уже выезжали с тыла здания, а небольшая армия Странствующего Рыцаря пролетела навстречу, прямо к ещё дымящемуся строению. Через два километра мы выехали на большую дорогу и слились с остальным трафиком пятого шоссе. Ещё один рабочий фургон, возвращающийся с очередной смены.

Расслабленно выдохнув, я обменялся удовлетворительным взглядом с Мегазардом, пока остальная часть команды праздновала успешный бег. Ещё одно преимущество большого бума – никто не ожидает от вас тихого отхода.

ТАБЛИЦЫ

КЛИНКИ

Предмет	Точн.	Досяг.	ЗУ	БР	Доступность	Цена	Стр.
Аварийный нож	5	—	(Сила+2)Ф	-1	—	100¥	462, ОКП
Боевой нож	6	—	(Сила+2)Ф	-3	4	300¥	461, ОКП
Боевой топор	4	2	(Сила+5)Ф	-4	12Л	4,000¥	461, ОКП
Викторинокс Помнящий Клинок (Кинжал)	5	—	(Сила+1)Ф	-2	14Л	1,250¥	16
Викторинокс Помнящий Клинок (Меч)	5	1	(Сила+2)Ф	-2	14Л	1,500¥	16
Древковое	5	3	(Сила+3)Ф	-2	6Л	1,000¥	462, ОКП
Закреплённые выкидные лезвия	4	—	(Сила+2)Ф	-1	7Л	200¥	461, ОКП
Катана	7	1	(Сила+3)Ф	-3	9Л	1,000¥	462, ОКП
Когуар Файнблейд (Короткий)	7	—	(Сила+2)Ф	-1	5Л	350¥	17
Когуар Файнблейд (Длинный)	7	—	(Сила+3)Ф	-1	7Л	600¥	17
Меч	6	1	(Сила+3)Ф	-2	5Л	500¥	462, ОКП
Мономеч	5	1	(Сила+3)Ф	-3	8Л	900¥	17
Нож	5	—	(Сила+1)Ф	-1	—	10¥	462, ОКП
Хайлэнд Фордж Клеймор (Лезвие)	5	2	(Сила+5)Ф	-5	14Л	4,500¥	17
Хоризон-Флинн рапира	7	1	(Сила+2)Ф	-3	9Л	500¥	18

ДУБИНКИ

Предмет	Точн.	Досяг.	ЗУ	БР	Доступность	Цена	Стр.
Дубинка	4	1	(Сила+3)Ф	—	—	30¥	462, ОКП
Оглушающая дубинка	4	1	9О(э)	-5	6Л	750¥	462, ОКП
Посох	6	2	(Сила+3)Ф	—	3	100¥	462, ОКП
Слеппер	5	—	(Сила+2)Ф	—	2	30¥	462, ОКП
Телескопическая Дубинка	5	1	(Сила+2)Ф	—	4	100¥	462, ОКП
Телескопический посох	4	2	(Сила+2)Ф	—	4	350¥	462, ОКП
Шоковый Посох	6	2	9О(э)	-5	8Л	1.000¥	18

ИНОЕ

Предмет	Точн.	Досяг.	ЗУ	БР	Доступность	Цена	Стр.
Кастет	Физический	—	(Сила+1)Ф	—	2Л	100¥	462, ОКП
Моноволоконный кнут	5(7)	2	12Ф	-8	12Н	10,000¥	462, ОКП
Шоковые перчатки	Физический	—	8О(э)	-5	6Л	550¥	463, ОКП

ЭКЗОТИЧЕСКОЕ РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ

Предмет	Точн.	Досяг.	ЗУ	БР	Доступность	Цена	Стр.
Гаррота	5	—	(Сила+4)О	-6	—	50¥	18
Кнут	6	2	(Сила+1)Ф	+3	6	100¥	19
Моноволоконная гаррота	5	—	(Сила+6)Ф	-8	18Н	2,000¥	18
Чакрам	5	—	(Сила)Ф	0	8Л	750¥	19
Эш Армс Боевая бензопила	5	1	8Ф	-4	6Л	2,000¥	19
Эш Армс Боевая моноволоконная бензопила	5	1	12Ф	-8	8Л	7,500¥	19

ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ

Предмет	Точн.	Досяг.	ЗУ	БР	Доступность	Цена	Стр.
Бутылка (розочка)	3	—	(Сила)Ф	—	—	—	20
Бутылка (целая)	3	—	(Сила+1)О	—	—	—	20
Вилка	4	—	(Сила+1)Ф	+1	—	—	20
Кий	4	—	(Сила)Ф	+1	—	45¥	20
Кувалда	3	1	(Сила+4)Ф	—	1	40¥	20
Молоток	4	—	(Сила+1)Ф	-1/-2	—	30¥	20
Пистолет	4	—	(Сила+1)Ф	—	Как оружие	Как оружие	20
Приклад ружья	3	—	(Сила+3)О	—	Как оружие	Как оружие	20
Сковородка	3	—	(Сила+1)Ф	—	—	20¥	20
Стул	3	1	(Сила+2)О	—	—	30¥	20
Цепь	4	2	(Сила+1)Ф	—	—	10¥	20

МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Предмет	Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Маг.	Доступность	Цена	Стр.
Гарпунное ружьё Аквадайн Акула-XS	5	9Ф	-2	ОВ	—	5 (вм)	8Л	800¥	21
Лук	6	(Рейтинг + 2)Ф	–(Рейтинг/4)	нет	нет	нет	Рейтинг	Рейтинг x 100¥	463, ОКП
Обычное гарпунное ружьё	5	9Ф	-2	ОВ	—	—	6Л	200¥	21
Пистолет-арбалет	7	4Ф	—	ОВ	—	—	6Л	300¥	21
Праща	7	2Ф	—	ОВ	—	—	—	50¥	22

АРБАЛЕТЫ

Предмет	Точн.	ЗУ	БР	Доступность	Цена	Стр.
Лёгкий	7	5Ф	-1	2	300¥	464, ОКП
Средний	6	7Ф	-2	4Л	500¥	464, ОКП
Тяжёлый	5	10Ф	-3	8Л	1,000¥	464, ОКП

НАКОНЕЧНИКИ

Предмет	Точн.	ЗУ	БР	Доступность	Цена	Стр.
Болт	—	—	—	2	5¥	464, ОКП
Взрывной наконечник	-1	+2	-1	9Н	15¥	22
Вопящий наконечник	-2	-2О	+6	2	5¥	22
Зажигательный наконечник	-1	особое	—	12Н	100¥	22
Инъекционная стрела	—	—	—	(Рейтинг + 2)Л	Рейтинг x 20¥	464, ОКП
Инъекционный болт	—	—	—	8Л	50¥	464, ОКП
Молотовидный наконечник	-1	+1Ф	+2	5	5¥	22
Статическое древко	—	+4О(э)	—	6Л	Рейтинг x 25¥	22
Стрела	—	—	—	Рейтинг	Рейтинг x 2¥	464, ОКП
Шипастый наконечник	—	+1	—	5Л	10¥	22
Шоковый наконечник	-1	8О(э)	-5	6Л	25¥	23

МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Предмет	Точн.	ЗУ	БР	Доступность	Цена	Стр.
Бумеранг	Физический -1	(Сила+2)Ф	—	4	50¥	23
Гарпун / Дротик	Физический	(Сила+3)	-1	6	125¥	24
Метательный нож/сюрикен	Физический	(Сила+1)Ф	-1	4Л	25¥	464, ОКП
Сеть	Физический -2	—	—	6	350¥	24
Томагавк городского племени	Физический +1	(Сила+2)Ф	-1	4	200¥	24

ЭКЗОТИЧЕСКОЕ СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

Предмет	Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Маг.	Доступность	Цена	Стр.
Духовая трубка	8	1Ф	—	ОВ	нет	1 (дз)	4	15¥	25
«Трафальгар» Трость-пушка	6	7Ф	—	ОВ	—	1(п)	9Л	750¥	25
Акустическая винтовка	6	7О	*	ОВ	—	10 (о)	16Л	8,000¥	26
Бола	Физический	(Сила+3)О	+4	нет	нет	нет		75¥	26
Моноволоконная бола	Физический	(Сила+3)О/12Ф	+4/-8	нет	нет	нет		4,000¥	26
Поддельная трость-пушка	5	9Н	—	ОВ	—	—	18Н	150¥	25
Стреляющие наручи	5(6)	7Ф	—	ОВ	—	1(п)	6Л	1,250¥	27
ФН-ААЛ пистолет-гироджет	5	10Ф	-2	СЗ	—	10(о)	10Л	2,000¥	27

СЕТЕМЁТЫ

Предмет	Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Маг.	Доступность	Цена	Стр.
Обычный	5	—	—	ОВ	нет	4(п)	9	750¥/350¥	28
Шоковая сеть	как оружие	8О(э)	-5	как оружие	нет	как оружие	10Л	+250	28
XL	5	—	—	ОВ	нет	2(п)	9	1,000¥/400¥	28

ТАЗЕРЫ

Предмет	Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Маг.	Доступность	Цена	Стр.
Дефинс EX Шокер	4	9О(э)	-5	ОВ	—	4(вм)	—	250¥	464, ОКП
Кавалер Сейфгард	5(6)	6О(э)	-5	СЗ	—	6(вм)	—	275¥	28
Тиффани-Дефайнс Протектор	5(6)	7О(э)	-5	СЗ	—	3(вм)	2	300¥	28
Ямаха Пульсаря	5	7О(э)	-5	СЗ	—	4(вм)	—	180¥	465, ОКП

СКРЫТЫЕ ПИСТОЛЕТЫ

Предмет	Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Маг.	Доступность	Цена	Стр.
Вальтер Палм Пистоль	4	7Ф	—	ОВ/ОЧ	—	2(п)	4Л	180¥	465, ОКП
Револьвер Кольт Нью Модел	6	5Ф	-	СЗ	—	5(б)	4Л	180¥	29
Стритлайн Спешал	4	6Ф	—	СЗ	—	6(о)	4Л	120¥	465, ОКП
Фичетти Тиффани Игольник	5	8Ф(и)	+5	СЗ	—	4(о)	5Л	1,000¥	465, ОКП
Фичетти Тиффани Селф-Дефендер 2075	4	6Ф	—	ОВ	—	4(о)	3Л	350¥	30

ЛЁГКИЕ ПИСТОЛЕТЫ

Предмет	Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Маг.	Доступность	Цена	Стр.
Арес Лайт Фаер 70	7	6Ф	—	СЗ	—	18(о)	3Л	200¥	465, ОКП
Арес Лайт Фаер 75	6(8)	6Ф	—	СЗ	—	16(о)	6Н	1,250¥	465, ОКП
Беретта 201Т	6	6Ф	—	СЗ/ОЧ	—(1)	21(о)	7Л	210¥	465, ОКП
Кольт Америка Л36	7	7Ф	—	СЗ	—	11(о)	4Л	320¥	466, ОКП
Кольт Спецагент	5	8Ф	—	СЗ	-	8(о)	5Л	250¥	30
Нитама Спортер	6(7)	6Ф	—	СЗ	1	5(вм)	4Л	270¥	31
Сиавасэ Армс Пазлер	4	6Ф	—	СЗ	—	12(о)	14Л	900¥	31
Таурус Омни-6	5(6)	6Ф/7Ф	0/-1	СЗ/ОВ	—	6(б)	3Л	300¥	466, ОКП
Фичетти Секьюрити 600	6(7)	7Ф	—	СЗ	(1)	30(о)	6Л	350¥	465, ОКП
Фичетти Экзекьютив Экшен	6	7Ф	—	СЗ/ОЧ	—	18(о)	10Л	300¥	32

ТЯЖЁЛЫЕ ПИСТОЛЕТЫ

Предмет	Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Маг.	Доступность	Цена	Стр.
Арес Вайпер Силверган	4	9Ф(и)	+4	СЗ/ОЧ	—	30(о)	8Н	380¥	466, ОКП
Арес Хищник V	5(7)	8Ф	-1	СЗ	—	15(о)	5Л	725¥	466, ОКП
Браунинг Ультра Пауэр	5(6)	8Ф	-1	СЗ	—	10(о)	4Л	640¥	466, ОКП
Кавалер Дублёр	6	7Ф	-1	СЗ	—	7(б)	3Л	225¥	33
Кольт Гавермент 2066	6	7Ф	-1	СЗ	—	14(о)	7Л	425¥	466, ОКП
Кольт Фьюче Фронтир	5	8Ф	-1	ОВ	-	7(б)	6Л	500¥	33
Онотари Армс Попиратель	5	7Ф	-1	СЗ	1	10(о)	7Л	550¥	34
Ремингтон Комнаточист	4	7Ф	-1	СЗ	—	8(вм)	6Л	250¥	466, ОКП
с/ игольчатыми	—	9Ф(и)	+4	—	—	—			
Ругер Супер Вархок	5	9Ф	-2	СЗ	—	6(б)	4Л	400¥	466, ОКП
Савалетте Гардиан	5(7)	8Ф	-1	СЗ/ОЧ	1	12(о)	6Л	870¥	34
Складной Тяжелый Пистолет ПСК-3	4	8Ф	-1	СЗ	—	10(о)	16Н	1,050¥	35

АВТОМАТИЧЕСКИЕ ПИСТОЛЕТЫ

Предмет	Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Маг.	Доступность	Цена	Стр.
Арес Крестоносец II	5(7)	7Ф	—	СЗ/ОЧ	2	40(о)	9Л	830¥	467, ОКП
Кавалер Эванатор	5 (6)	5Ф	—	ОЧ/ПА	1 (2)	20(о)	8Л	775¥	36
Онотари Армс Уравнитель	4(5)	7Ф	—	ОЧ/ПА	(1)	12(о)	7Л	750¥	37
Ремингтон Подавитель	6	7Ф	-1	СЗ/ОЧ	—	15(о)	6Л	700¥	37
Складной автоматический пистолет ППСК-4	5(6)	6Ф	—	СЗ/ОЧ	(1)	30(о)	17Н	2,800¥	38
Стейг ТМП	4	7Ф	—	СЗ/ОЧ/ПА	—	30(о)	8Л	350¥	467, ОКП
Ультимакс 70	5(6)	6Ф	—	ОЧ/ПА	2	15(о)	7Л	800¥	38
Фьянчетти Милитари 100	5(7)	5Ф	—	СЗ/ОЧ/ПА	—	20(о)	8Л	850¥	39
Ческа Чёрный Скорпион	5	6Ф	—	СЗ/ОЧ	(1)	35(о)	6Л	270¥	467, ОКП

ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЁТЫ

Предмет	Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Маг.	Доступность	Цена	Стр.
Арес Палач	4(5)	7Ф	—	СЗ/ОЧ/ПА	(1)	30(о)	14Н	1,000¥	40
Арес Сигма-3	4 (6)	8Ф	—	СЗ/ОЧ/ПА	(2)	50(ц)	7Л	1,000¥	40
Ингрэм Смартган X	4(6)	8Ф	—	ОЧ/ПА	2	32(о)	6Л	800¥	468, ОКП
Кавалер Армс Гладиус	3 (4)	7Ф	—	ОЧ/ПА	1(2)	32(о)	6Л	400¥	41
Кольт Кобра ТЗ-120	4(5)	7Ф	—	СЗ/ОЧ/ПА	2(3)	32(о)	5Л	660¥	467, ОКП
Крайм Спри	4	7Ф	—	ПА	1	30(о)	6Л	425¥	41
Узи	4(5)	7Ф	—	ОЧ	(1)	24(о)	4Л	450¥	468, ОКП
ФН Ф93 Претор	6	8Ф	—	СЗ/ОЧ/ПА	1(2)	50(о)	11Н	900¥	467, ОКП
ХК-227	5(7)	7Ф	—	СЗ/ОЧ/ПА	(1)	28(о)	8Л	730¥	467, ОКП
ХК Урбан Комбат	7(9)	8Ф	—	СЗ/ОЧ/ПА	2	36(о)	16Н	2,300¥	42
ШЧК Модель 100	5(7)	8Ф	—	СЗ/ОЧ	(1)	30(о)	6Л	875¥	468, ОКП

ШТУРМОВЫЕ ВИНТОВКИ

Предмет	Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Маг.	Доступность	Цена	Стр.
АК-97	5	10Ф	-2	СЗ/ОЧ/ПА	—	38(о)	4Л	950¥	468, ОКП
АК-98	5	10Ф	-2	СЗ/ОЧ/ПА	—	38(о)	8Н	1,250¥	42
Гранатомёт	3	Граната	Граната	ОВ	—	6(вм)			
Арес Альфа	5(7)	11Ф	-2	СЗ/ОЧ/ПА	2	42(о)	11Н	2,650¥	468, ОКП
Гранатомёт	4(6)	—	—	ОВ	—	6(о)			
Арес ХВАР	5(7)	8Ф	—	СЗ/ОЧ/ПА		50(о)	11Н	2,400¥	43
Карабин Ультрамакс Реин Форест	7	14Ф	-4	СЗ	(1)	18(о)	5Л	2,800¥	44
Кольт Инсепшин	7 (8)	10Ф	–1	СЗ/ОЧ	1(3)	35(о)	11Л	2,250¥	45
Кольт М23	4	9Ф	-2	СЗ/ОЧ/ПА	—	40(о)	4Л	550¥	468, ОКП
Крупп Армс Кригфауст	8	9Ф	-1	СЗ/ОЧ	1	25(ц)	10Л	1,300¥	46
Ниссан Оптимум II	5(7)	9Ф	-2	СЗ/ОЧ/ПА	1	30(о)	10Н	2,300¥	47
Дробовик	4(6)	10Ф	-1	СЗ	1	5(вм)			
СБД-44	3	10Ф	-1	СЗ/ОЧ/ПА	-	32(о)	4Л	500¥	48
Сиавасэ Армс Муссон	5	10Ф	–1	СЗ/ПА	1	20(ДЗ)х6	10Н	1,900¥	49
ФН ХАР	5(6)	10Ф	-2	СЗ/ОЧ/ПА	2	35(о)	8Л	1,500¥	468, ОКП
Ямаха Рейден	6(8)	11Ф	-2	ОЧ/ПА	1	60(о)	14Н	2,600¥	469, ОКП
НК ХМ30									
Штурмовая винтовка	6(8)	9Ф	-2	СЗ/ОЧ/ПА	(1)	30(о)	15Н	4,500¥	50
Карабин	6(8)	9Ф	-2	СЗ/ОЧ/ПА	(1)	30(о)			
Снайперская винтовка	7(9)	9Ф	-2	СЗ	2(3)	10(о)			
Лёгкий пулемёт	6(8)	9Ф	-2	ОЧ/ПА	2(3)	100(лента)			
Дробовик	3(5)	10Ф	-1	СЗ	(1)	10(о)			
Гранатомёт	4	Граната	Граната	ОВ	—	6(о)			

СПОРТИВНЫЕ ВИНТОВКИ

Предмет	Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Маг.	Доступность	Цена	Стр.
Винчестер модель 2024	6	12Ф	—	СЗ	—	7(вм)	4Л	1,800¥	51
Винчестер Модель 2067	5	8Ф	-1	СЗ	—	15(вм)	4Л	650¥	52
М1 Гаранд	5	12Ф	-1	СЗ	—	8(о)	3Л	1,100¥	53
Марлин 3041 БЛ	5	10Ф	-3	СЗ	—	6(вм)	5Л	1,100¥	54
Марлин 3468ОВ	4	13Ф	-1	ОВ	—	4(вм)	6Л	1,000¥	55
Марлин 79С	4	5Ф	—	СЗ	—	10(о)	3Л	300¥	56
Марлин X71	5	12Ф	-4	ОВ	—	5(вм)	6Л	1,500¥	57
Спрингфилд 2003	9	12Ф	-2	ОВ	—	5(вм)	4Л	3,600¥	58
Спрингфилд Модель 1855 Репродукция	2	10Ф	—	ОВ	—	1(нз)	4Л	850¥	59
Спрингфилд М1А	6	12Ф	-1	СЗ	—	20(о)	6Л	1,700¥	60

СНАЙПЕРСКИЕ ВИНТОВКИ

Предмет	Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Маг.	Доступность	Цена	Стр.
Арес Дезерт Страйк	7	13Ф	-4	СЗ	(1)	14(о)	10Н	17,500¥	469, ОКП
Барретт Модель 122	7(9)	14Ф	-6	СЗ	(2)	14(о)	20Н	38,500¥	61
Кавалер Армс Кроккет ЕБР	6	12Ф	-3	СЗ/ОЧ	(1)	20(о)	12Н	10,300¥	469, ОКП
Онотари Армс JP-K50	7	12Ф	-3	СЗ/ОЧ	1	25(о)	13Н	12,500¥	62
Пионер 60	5	10Ф	-1	ОВ	—	5(вм)	2Л	500¥	62
Рейнджер Армс СМ-5	8	14Ф	-5	СЗ	(1)	15(о)	16Н	28,000¥	469, ОКП
Ремингтон 950	7	12Ф	-4	ОВ	—	5(вм)	4Л	2,100¥	470, ОКП
Ругер 101	6	11Ф	-3	СЗ	(1)	8(вм)	4Л	1,300¥	470, ОКП
Терракота Армс АМ-47	7(9)	15Ф	-4	СЗ	1(3)	18(о)	14Н	35,000¥	63

ДРОБОВИКИ

Предмет	Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Маг.	Доступность	Цена	Стр.
Авто-Ассолт 16	4	13Ф	-1	СЗ/ОЧ/ПА	2	10(о) или 32(ц)	18Н	1,800¥	63
Винчестер Модель 201	8	11Ф	-1	СЗ	—	2(п)	8Л	1,300¥	64
Винчестер Модель 2054	4 (5)	11Ф	–1	СЗ	(1)	7(вм)	6Л	900¥	65
Винчестер модель 2066	4	11Ф	-1	ОВ	—	5(вм)	4Л	1,000¥	66
Дефинс Т-250	4	10Ф	-1	ОВ/СЗ	—	5(вм)	4Л	450¥	470, ОКП
Кавалер Фальшион	5 (7)	12Ф	–1	ОВ	—	8(вм)	9Л	1,200¥	67
Крайм Босс	3	13Ф	-1	СЗ	1	15(ц)	11Л	600¥	68
Моссберг AM-CMDT	5(7)	12Ф	-1	СЗ/ОЧ/ПА	—	10(о)	12Н	1,400¥	69
ПЖСС Модель 55	6	11Ф	-1	ОВ	(1)	2(п)	9Л	1,000¥	470, ОКП
Ремингтон 990	4	11Ф	-1	СЗ	—	8(о)	6Л	950¥	69
Сиавасэ Армс Град	4	10Ф	-1	СЗ	(1)	5(дз)	4Л	450¥	70
Франчи СПАС-24	4()6)	12Ф	-1	СЗ/ОЧ	1	10(о)	12Н	1,050¥	70
Энфилд АС-7	4(5)	13Ф	-1	СЗ/ОЧ	—	10(о) или 24(ц)	12Н	1,100¥	470, ОКП

СПЕЦИАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Предмет	Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Маг.	Доступность	Цена	Стр.
Арес С-III Супер Шприц	3	Химикат	—	СЗ	—	20(о)	7Л	950¥	471, ОКП
Парашилд Дротиковая Винтовка	6	как препарат	—	СЗ	—	6(вм)	6Л	1,200¥	471, ОКП
Парашилд Дротиковый Пистолет	5	как препарат	—	СЗ	—	5(о)	4Л	600¥	471, ОКП
Фичетти Вызыватель Боли	3	Особое	—	ОВ	—	Особое	11Л	5,000¥	471, ОКП

ПУЛЕМЁТЫ

Предмет	Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Маг.	Доступность	Цена	Стр.
GE Виндикатор	4(6)	9Ф	-4	ПА	2	100 (о) или 200(лента)	24Н	6,000¥	74
CA Возмездие	5(7)	9Ф	-2	ОЧ/ПА	2	50(о) или 100(лента)	16Н	6,500¥	72
Инграм Велиант	5(6)	9Ф	-2	ОЧ/ПА	2(3)	50(о) или 100(лента)	12Н	5,800¥	472, ОКП
ФН МАГ-5	4(5)	11Ф	-3	ПА	2(-8)	50(о) или 100(лента)	18Н	8,500¥	74
Средний пулемёт Ультамакс	5(6)	10Ф	-2	ПА	1/6	50(о) или 100(лента)	16Н	7,600¥	73
Стоунер-Арес М202	5	10Ф	-3	ПА	—	50(о) или 100(лента)	12Н	7,000¥	472, ОКП
РПК ХМГ	5	12Ф	-4	ПА	(6)	50(о) или 100(лента)	16Н	16,300¥	472, ОКП
Рурметалл СФ-20	5(6)	12Ф	-4	ПА	1(-4)	50(о) или 100(лента)	18Н	19,600¥	72
Тяжёлый пулемёт Ультамакс–2	4(5)	11Ф	-4	ПА	6	50(о) или 100(лента)	16Н	16,000¥	73
Крайм Волна	5	10Ф	-2	ПА	(2)	50(о) или 100 (лента)	11Н	2,000¥	71

ПУШКИ/ПУСКОВЫЕ УСТАНОВКИ

Предмет	Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Маг.	Дост.	Цена	Стр.
Арес Антиох-2	4(6)	Граната	—	ОВ	—	8(вм)	6Н	3,200¥	472, ОКП
АрмТех МГЛ-12	4	Граната	—	СЗ	—	12(о)	10Н	5,000¥	472, ОКП
Ацтехнолоджи Страйкер	5	Ракета	—	ОВ	—	1(дз)	10Н	1,2000¥	472, ОКП
Гаус-винтовка Арес Громобой	7(8)	15Ф	-8	СЗ	(1)	10(о) + Энергия	24Н	26,000¥	75
Крайм Бомбардир	6 (7)	15Ф	-6	ОВ	—	4(вм)	20Н	23,000¥	76
Крайм Кэнон	4	16Ф	-6	СЗ	(1)	6(вм)	20Н	21,000¥	473, ОКП
Мицубиси Якусоку МРЛ	Ракета	Ракета	Ракета	СЗ/ОЧ*	—	4 х 2 (вм)	20Н	14,000¥	77
Онотари Армс Баллиста ММЛ	Ракета	Ракета	Ракета	ОВ	—	4(вм)	19Н	7,500¥	78
Онотари Перехватчик	4(6)	Ракета	—	ОВ	—	2(дз)	18Н	14,000¥	473, ОКП
Пантера XXL	5(7)	17Ф	-6	ОВ	—	15(о)	20Н	43,000¥	473, ОКП
Штурмовая пушка Арес Здоровяк	4	16Ф	-6	ОВ	—	12(о)	18Н	24,500¥	79
Штурмовая пушка Молот Огра СВС	6	16Ф	-4	СЗ	—	6(о)	20Н	32,000¥	79

ЛАЗЕРНОЕ ОРУЖИЕ

Предмет	Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Маг.	Доступность	Цена	Стр.
Арес Редлайн	9	5Ф	-10	СЗ	—	10(о) или внешнее питание	14Н	7,500¥	80
МП-лазер Арес Лансер	7	7Ф	-10	СЗ	—	2 х 10(о) или внешнее питание	18Н	16,000¥	80
Тяжелый МП-лазер Арес Архон	7	10Ф	-10	СЗ	—	Внешнее питание	24Н	35,000¥	81

ОГНЕМЁТЫ

Предмет	Точн.	ЗУ	БР	Режим	КО	Маг.	Доступность	Цена	Стр.
Сиавасэ Армс Испепелитель	4	12Ф	–6	ОВ	—	6(о)	12Н	10,000¥	82
Сиавасэ Блейзер	6	10Ф	-6	СЗ/ОЧ/ПА	—	4(о)	16Н	2,200¥	83

БОЕПРИПАСЫ

Предмет	Модификатор урона	Модификатор БР	Доступность	Цена
Гаус патроны	—	—	18Н	400¥
Гироджет патроны	-2О(е)	-5	14Л	160¥
Канистра топлива	на 4 залпа		16Н	40¥
Противотранспортные	—	-1\-5 (против персонажей\машин)	14Л	175¥
Пустотелые	-4	+4	2	5¥
Сигнальные	-2/+2	+2/-3	6Л	20¥
Супер-разрывные	+2	-1	14Н	120¥
Трекеры	-2	-2	8Л	150¥
Хрупкие	-1	+4	2Л	10¥

АКСЕССУАРЫ И МОДИФИКАЦИИ ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ

Предмет	Доступность	Цена	Стр.
Аккумуляторы пиковой разрядки			
Аккумуляторная обойма	12Н	400¥	84
Аккумуляторный подсумок	16Н	900¥	84
Аккумуляторный ранец	20Н	2,500¥	84
Амортизатор	2	50¥	474, ОКП
Аэроподрыв	6Л	600¥	473, ОКП
Быстро расстёгиваемая кобура	4	175¥	474, ОКП
Газоотвод (Рейтинг 1-3)	(Рейтинг х3)Л	Рейтинг х200¥	473, ОКП
Гирокрепление	7	1,40¥	474, ОКП
Глушитель/шумоподавитель	9Н	500¥	475, ОКП
Запасная обойма	4	5¥	475, ОКП
Лазерный прицел	2	125¥	474, ОКП
Маячок	4	150¥	84
Модификация под экстремальную среду	8	Уровень х 1,500¥	84
Оптический прицел	2	300¥	474, ОКП
Оружейная камера	4	350¥	84
Оружейная личность	8	250¥	84
Оружейный комлинк	как комлинк	как комлинк + 200¥	84
Передняя рукоять	2	100¥	84
Перископ	3	70¥	474, ОКП
Подствольная бензопила	10Л	как бензопила + 500¥	85
Подствольный бола-метатель	8Л	350¥	85
Подствольный гранатомет	10Н	3,500¥	85
Подствольный кошкомёт	8Л	600¥	85
Подствольный огнемёт	как огнемёт +2	как огнемёт +200¥	85
Продвинутая система безопасности	4	600¥	85
Иммобилайзер	6	100¥	86
Самоподрыв	11Н	400¥	86
Самоуничтожение	6	200¥	86
Электрошокер	6Л	350¥	86

АКСЕССУАРЫ И МОДИФИКАЦИИ ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Предмет	Доступность	Цена	Стр.
Ремень	—	15¥	86
Рукоятка Геккон	6	100¥	86
Система набедренного упора	4	250¥	86
Система распознавания цели (база)	6	750¥	86
Дополнительный набор RFID или GPS данных (10 штук)	6	25¥	87
Профили изображений (10 профилей)	8	25¥	87
Расширенное распознавание изображений	8	300¥	87
Складной приклад	2	30¥	87
Скользящее крепление	4	500¥	87
Скрытая быстро расстёгиваемая кобура	6	275¥	87
Скрытая кобура	2	150¥	473, ОКП
Скрытое оружейное крепление	4Л	350¥	474, ОКП
Смартган, внешний	4Л	200¥	475, ОКП
Смартган, внутренний	(+2)Л	(Цена оружия) x 2¥	475, ОКП
Сошки	2	200¥	473, ОКП
Тренога	4	500¥	475, ОКП
Улучшенный дальномер	6	2,000¥	87
Умная стрелковая платформа	12Н	2,500¥	475, ОКП
Ускоритель заряжания	2	25¥	475, ОКП
Утяжелитель ствола	4Л	50¥	87
Фонарик			
Инфракрасный	6	400¥	88
Стандартный	2	50¥	88
Сумеречный	4	200¥	88
Штык	4Л	50¥	88

БРОНЯ

Предмет	Рейтинг брони	Доступность	Цена	Стр.
Адаптация к окружению	—	+3	+1,000¥	480, ОКП
Арес Сверкающий Щит	+6	12Л	4,000¥	106
Байкерская Броня	8	6	500¥	102
Шлем	+2	6	200¥	102
Баллистическая маска	+2	6	1500¥	108
Баллистический Щит	+6	10Л	1,500¥	481, ОКП
Бронежилет	9	4	500¥	479, ОКП
Бронекуртка	12	2	1,000¥	479, ОКП
Бронеодежда	6	2	450¥	479, ОКП
Бронеплащ	9	4	900¥	480, ОКП
Бронерюкзак	8	8	750¥	104
Броня бунт-контроля	14	10Л	5,000¥	103
Шлем	+2	6Л	1,000¥	103
Броня Мертвеца	13	12Л	5,000¥	107
Пакет с кровью	—	8Л	200¥	107
Броня спецназа	15	16Л	8,000¥	104
Шлем	+3	10Л	1,500¥	104
Броня Телохранителя				
Лёгкая	15	14Л	8,000¥	101
Средняя	18	16Л	14,000¥	101
Тяжёлая	20	18Л	20,000¥	101
Шлем	+3	8Л	5,000¥	101
Деловой Костюм Акционера	8	8	1,500¥	479, ОКП
Кольчужная броня	8	8	900¥	105
Комбинезон Городского Исследователя	9	8	650¥	480, ОКП
Шлем	+2	—	+100¥	480, ОКП
Костюм-хамелеон	9	10Л	1,700¥	480, ОКП
Облегающий бронежилет	8	8	1,300¥	99
Подбитая кожаная броня	7	8	600¥	106
Полицейский щит	+6	10Л	1,500¥	481, ОКП

БРОНЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Предмет	Рейтинг брони	Доступность	Цена	Стр.
Полная броня	15	14Л	2,000¥	480, ОКП
Полный шлем	+3	—	+500¥	481, ОКП
Предплечные щитки	+1	6	300¥	108
Секьюритех ЛЗН накладки	+1	6	350¥	104
Секьюритех ЛЗН наручи	+1	6	250¥	104
Секьюритех ЛЗН поножи	+1	6	300¥	104
Снаряжение пожарного	6	6	3,000¥	103
Шлем	+2	6	750¥	103
Укреплённая Боевая Броня				
Лёгкая	15	16Н	15,000¥	99
Средняя	18	18Н	20,000¥	100
Тяжёлая	20	22Н	25,000¥	100
Шлем	+3	8Н	10,000¥	100
Химпрокладка	—	+6	+6,000¥	480, ОКП
Шлем	+2	2	100¥	481, ОКП

МОДНАЯ БРОНЕОДЕЖДА

Предмет	Рейтинг брони	Доступность	Цена	Стр.
Быстрый транзит	9	10	400¥+	97
Вторая кожа	6/+2	14	12,000¥	97
Дикая Охота	12	12	3,000¥	97
Длинный плащ Синергист Бизнес	10/+3	8	2,300¥	92
Жилет Путешественника	9	7	900¥	98
Комплект Багровые Небеса	8	6	2,400¥	92
Комплект Саммит	8	7	2,500¥	92
Костюм Бервик	9	9	2,600¥	92
Костюм руководителя	12	12	2,000¥	95
Костюм Саммит	7	7	2,200¥	92
Костюм/платье Арман	8	10	2,500¥	91
Куотермейн	14	12	5,000¥	97
Куртка путешественника	12	10	1,300¥	98
Наследие	4/6/8/10/12	16	2,000¥ + (Рейтинг брони x 500)	95
Ночная Тень/Серебряная Луна	7	10	8,500¥	96
Одежда Путешественника	7	6	600¥	98
Пальто Аргентум	12/+4	10	3,600¥	92
Пальто Улисс	10/+3	8	3,100¥	92
Пальто-шинель	10/+3	8	3,000¥	92
Платье Бервик	8	8	2,300¥	92
Работяга	9	6	1,100¥	97
Синергист Бизнес	9	8	1,500¥	95
Спящий Тигр	13	10	13,500¥	95
Стимпанк	10	7	2,250¥	95
Туз Бубен	8	8	1,400¥	94
Туз Жезлов	6	6	1,200¥	94
Туз Кубков	9	6	1,600¥	94
Туз Мечей	7	6	1,300¥	94
Туз Монет	7	4	2,100¥	94
Туз Пик	7	6	1,000¥	94
Туз Треф	7	6	1,000¥	94
Туз Червей	7	6	1,000¥	94

ЗАЩИТА ОТ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ

Предмет	Рейтинг брони	Доступность	Цена	Стр.
Арес Арктический военный костюм	15	16Л	11,000¥	111
Арес Броне-выживальщик	8	10	1,500¥	110
Арес бронированный термокостюм	9	6	1,200¥	112
Арес полярный костюм тихушника	6	16Н	10,000¥	112
Арктический гидрокостюм	1	8	3,000¥	114
Броне-скафандр	15	24	25,000¥	116
Броня Подводника	7	6	1,750¥	114
Замкнутый водолазный шлем	—	8	900¥	113
Змеиные носки	+2	6	50¥	110
Костюм гилли	4	6	600¥	109
КТМ ЭУ-костюм	6	10	2,500¥	117
Магнитные ботинки	—	12	2,500¥	117
Полярный костюм Выживальщика	6	8	2,000¥	111
Пустынник	3	8	1,000¥	110
Скафандр	12	16	12,000¥	115
Спасательная Сфера	4	Рейтинг x 3	Рейтинг x 2,000¥	117
Сухой Гидрокостюм	—	6	2,500¥	113
Термокостюм	—	4	800¥	111
Цельнолицевая водолазная маска	—	8	300¥	113
Эво Армандилло космический бронекостюм	16	24Л	35,000¥	116
Эво ВЖС-костюм	8	10	3,000¥	115

МОДИФИКАЦИИ БРОНИ

Предмет	Ёмкость	Доступность	Цена	Стр.
Авто-инъектор	[2]	4	1,500¥ + химикаты	118
Гаситель Температуры	[Рейтинг]	10Л	Рейтинг x 500¥	481, ОКП
Гель-пакеты	—	6	1,500¥	118
Непроводящая	[Рейтинг]	6	Рейтинг x 250¥	481, ОКП
Пластичная броня	—	+4	x2	118
Пульсирующая ткань	[3]	+8Л	Рейтинг x 3,000¥	118
Радиационная защита	[Рейтинг]	Рейтинг x 2	Рейтинг x 200¥	118
Рутениевое полимерное покрытие (Рейтинг 1–4)	[4]	16Н	Рейтинг x 5,000¥	118
Сопротивление Огню	[Рейтинг]	6	Рейтинг x 250¥	480, ОКП
Универсальный отражающий материал (за квадратный метр)	[3]	8Н	Рейтинг x 250¥	118
Утеплитель	[Рейтинг]	6	Рейтинг x 250¥	481, ОКП
Френель-ткань	[2]	14Л	Рейтинг x 1,000¥	118
Химзащита	[Рейтинг]	6	Рейтинг x 250¥	480, ОКП
Химпрокладка	6	12Л	3,000¥	480, ОКП
Чуткий Интерфейс Снаряжения (ЧИС)	[2]+[1]	8	2,500¥	119
Шоковая ткань	[3]	8	1,000¥	119
Шоковые Примочки	2	6Л	250¥	481, ОКП

ЛИСТ ОПЦИОНАЛЬНЫХ ПРАВИЛ

Опции для более или менее летальных боёв. Более подробно они описаны на страницах 145-147.

RG1: БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ НА АТАКИ В ФАЗУ ДЕЙСТВИЙ

Идея – одно Простое действие на одну фазу действия была основана на том, чтобы действия распределялись между всеми игроками и на поддержке динамичности боя. Если мастер игры хочет увеличить количество выстрелов, которые персонаж может сделать за свой ход, и, таким образом, количество бросков и времени за столом, можно игнорировать базовое правило «Одна атака на фазу действия» к большинству дистанционных атак. Это опциональное правило устраняет ограничения на Простые действия, которые могут быть предприняты. В этом случае настоятельно рекомендуется обратить внимание на прогрессирующую отдачу (стр. 187 ОКП), так как отдача будет расти куда быстрее и самостоятельно балансировать непрерывную пальбу. Это правило не влияет на рукопашный бой, так как рукопашные атаки требуют Сложного действия.

RG2: МОДИФИКАТОРЫ РАЗМЕРА ЦЕЛИ

Аспекты и опции в этой книге предназначены для того, чтобы сделать стрельбу по мишеням разных размеров, и этот вариант сочетается с ними. Он может использоваться в сочетании с правилами на Точечные атаки. Эти правила также облегчают или затрудняют попадание персонажей и НИП в зависимости от их Силы и Тела. Это означает, что в более крепких персонажей легче попасть, в конце концов, они реально здоровенные.

При использовании этой опции помните, что дополнительные кубики атаки могут привести к дополнительному урону (каждые три дополнительных кубика атаки будут в среднем генерировать дополнительный пункт урона) и должны использоваться с осторожностью. Имейте в виду сложность устройства и то, насколько легко его работоспособность может быть нарушена относительно небольшим количеством повреждений.

МОДИФИКАТОРЫ РАЗМЕРА ЦЕЛИ

Размер	Модиф.
Крошечный	-3
Маленький	-2
Небольшой	-1
Средний	—
Объемный	+1
Большой	+2
Огромный	+3

Полная таблица на стр. 146

RG3: ШТРАФЫ ЗА СКОРОСТЬ

Есть разница между попыткой подстрелить убегающего толстого эльфа и гибкого аугментированного тролля.

Это правило применяет модификаторы к действиям против персонажей в зависимости от того, насколько быстро они перемещаются в этой фазе действия, и бросков защиты движущихся персонажей в зависимости от того, насколько маневренными они будут на определенных скоростях.

ШТРАФЫ ЗА ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Дальность передвижения	Штрафы к атаке	Модификаторы защиты
0-6	0	0
7-12	-1	0
13-20	-2	-1
21-30	-3	-2
31-45	-4	-3
46-70	-5	-4
70+	-6	-5

RG4: АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ РАСЧЁТ ИНИЦИАТИВЫ

В этом варианте каждый бросает Инициативу как обычно, используя для определения Значения Инициативы свой атрибут Инициатива и кубик(и) Инициативы. Затем игроки действуют сообразно порядку Значений Инициативы, основываясь только на том, чьё Значение Инициативы самое высокое. После того, как игрок сделает свой ход, уменьшите его Значение Инициативы на 10 и дайте игроку с самым высоким Значением Инициативы действовать, даже если этот персонаж действовал только что. Как и при обычной Инициативе, после того как Значения Инициативы всех игроков были уменьшены до 0 или меньше, все бросают кубики Инициативы снова и начинается новый боевой ход.

RG5: ПОПАДАНИЕ ПУЛИ В БРОНЮ

Некоторые из новых Точечных атак отлично обходят Броню и дают некоторые эффекты, но что если мастер игры не хочет оцифровывать Броню бросками кубов, потому что именно в такую игру хотят играть его игроки? Это просто.

Броня перестаёт быть количеством кубов проверки на Сопротивление Повреждениям, вместо этого её значение становится штрафом к проверке атаки. Это упрощает оцифровку крепкости брони (и различных её аспектов). В таком случае предполагается, что стрелок осознанно выцеливает незащищённую часть противника, вместо пробивания очевидно бронированных мест.

При игре с этой опцией вы применяете значение БР перед атакой и используете модифицированное значение брони как штраф к проверке атаки. Весь урон остается тем же (физический или оглушающий), а промах – это промах. Задевающих попаданий нет. И при использовании этого метода любой успех инъекционным оружием будет эффективным. Даже если цель сопротивляется повреждениям, игла все же сделала своё дело.

RG6: УРОН БЕЗ ЗАЩИТЫ

Если атака снижает количество кубов для проверки Защиты цели ниже 0, дополнительные штрафы (т.е. отрицательное значение) становятся бонусом к ЗУ атаки по курсу 1 ЗУ за два потерянных кубика. Это делает Полностью Автоматические атаки и Очереди смертельно опасными против неподвижных или малоподвижных противников.

FIN